

MAGYAR CURLING SZÖVETSÉG

FLOOR CURLING SZABÁLYKÖNYV

(Magyar nyelvű fordítás)



Forrás: World Floor Curling angol nyelvű szabálykönyve

2024 februári szabálykönyv

Tartalomjegyzék:

Bevezetés a Floor Curlingbe:	3
Elkötelezettség a Fair Play iránt:.....	3
A World Floor Curling™ hivatalos játékszabályainak alkalmazása:	3
1. A játéktér felállítása és a Játék Tér.....	3
2. Felszerelés	4
3. Csapatösszetétel és cserék	5
4. A játékosok helyzete a kő eldobásakor	7
5. Az eldobás szabályai	7
6. „Szabad kő” zóna	8
7. Megváltoztatott mozgásban lévő kövek	9
8. Mozgatott inaktív kövek.....	10
9. Játék és a játék előtti gyakorlás	11
10. Pontozás	12
11. Etikett	14
12. Kerekesszékes floor curling	15
Fogalomtár	16
Összefoglaló táblázat.....	18

Bevezetés a Floor Curlingbe:

A floor curling a jégen játszott curling sportból származik, és kiváló módja a curling elsajátításának jég hiányában. A floor curling szabályai sokban hasonlítanak a jégen játszott curling szabályaihoz, a jégen játszott játékot tükröző technikákat és stratégiákat alkalmazva.

A Floor Curling egyszerű követelményei miatt a játékhoz kemény, sík felületre van szükség, nem igényel korábbi tapasztalatot a jeges változatában, és különböző korú és képességű emberek számára is alkalmas. A Floor Curling minden szintjének és versenystílusának az a célja, hogy vegyes képességű sportágként lehessen játszani.

Elkötelezettség a Fair Play iránt:

A World Floor Curling™ elkötelezett a tisztelet, a tisztesség és a becsületesség elveinek betartása mellett a sportban. A Fair Play a szabályok tiszteletben tartását és a sportban részt vevőkkel szembeni egyenlő bánásmódot jelenti. A World Floor Curling közösség részeként alapvető fontosságú, hogy minden sportoló, edző, tisztségviselő, önkéntes, szülő és néző tiszteletteljes és tisztességes környezetben élvezhesse sportágunkat.

A Fair Play az írott szabályok szigorú betartásával kezdődik; a legtöbb esetben azonban a Fair Play többről szól, mint az írott szabályok csálthatatlan betartásáról. Fontos a szabályok szellemének betartása, akár írott, akár íratlan szabályokról van szó.

A World Floor Curling™ hivatalos játékszabályainak alkalmazása:

1. A jelen World Floor Curling™ Hivatalos Játékszabályok minden olyan versenyre vonatkoznak, amelyet a joghatósággal rendelkező floor curling irányító testület végez. Úgy kell tekinteni, hogy van egy kísérő forrás, a World Floor Curling™ Versenyszabályok, amelyet a World Floor Curling™ Hivatalos Játékszabályokkal együtt, azok összességében kell figyelembe venni. Külön versenyszabályzat hiányában a Hivatalos Játékszabályzatot kell teljesnek tekinteni.
2. Ha különleges szabályok vannak érvényben és azok minden résztvevő számára egyértelműen hozzáférhetőek, akkor azok elsőbbséget élveznek a World Floor Curling™ Hivatalos Játékszabályokkal szemben, és a verseny kezdete előtt egyértelműen közölni kell őket.
3. Ha egy adott versenyre versenyzői útmutatót adnak ki, az útmutató a verseny szabályainak szerves részét képezi, és a szabályok részeként végrehajtható.
4. A versenyzői útmutatót az adott versenyre vonatkozó szabályok részeként kell kiadni. Ezek a szabályok a sportág minden játékformájára vonatkoznak, beleértve, a mozgásképes és kerekesszékes játékokat is. Ha a szabályok bármilyen módosítása vagy kiegészítése alkalmazandó, akkor azt külön kell leírni.

1. A játéktér felállítása és a Játék Tér

- 1.1 Kemény, sima, sík felületre van szükség. A keményfa, linóleum, polírozott beton stb. mind elfogadható. Az ipari szőnyeg szintén elfogadható játéktérfelület. A legjobb, ha a padlót játék előtt felsöpörjük vagy szárazra felmossuk, így a kövek jobban gurulnak, és a csapágyak jó állapotban maradnak.

1.2. Három módszer létezik a játéktér kialakítására a versenyszerű játékhoz:

1.2.1 A World Floor Curling™ teljes pályás szőnyeg használata, amely 10 m hosszú, azonban van egy dobási zóna, ahol a köveket elengedik, így a gyűrűk kissé közelebb vannak egymáshoz.

1.2.2 Két különálló World Floor Curling™ célszőnyeg használata, amelyeknél 8 m távolság van az egyes szőnyegek eleje között. A két különálló célszőnyeget vagy eltolva, vagy két különböző dobóvonalon kell elhelyezni.

1.2.3 Egy World Floor Curling™ célszőnyeg használata. E módszer alkalmazása esetén a szőnyeg hátuljától 8,8 m-re kell a dobóvonalat kijelölni.

1.2.4 A résztvevőknek lehetőség szerint igyekezniük kell elkerülni, hogy rálépjenek a szőnyegekre, hogy azok jó állapotban maradjanak, és elkerüljék a szükségtelen kopást, ami növeli a szőnyegek használati idejét.

1.3. Két különálló szőnyeg vagy egy célszőnyeg használata esetén minden szőnyeg előtt 1,5 m-re egy-egy vonalat (hog-vonalat) kell kijelölni (szalaggal). A hog-vonalakat a szőnyeg teljes szélességén jelölni kell.

1.4. Az oldalvonalakat meg kell jelölni, és a célszőnyeg szélén kívül egy kő szélességnyire kell kifutniuk.

1.5. A hátsó vonalakat a World Floor Curling™ célszőnyeg hátsó széle mentén kell megjelölni és ezen a vonalon kell futniuk (a hátsó vonalakat a teljes pályás World Floor Curling™ szőnyegekben kell megjelölni).



2. Felszerelés

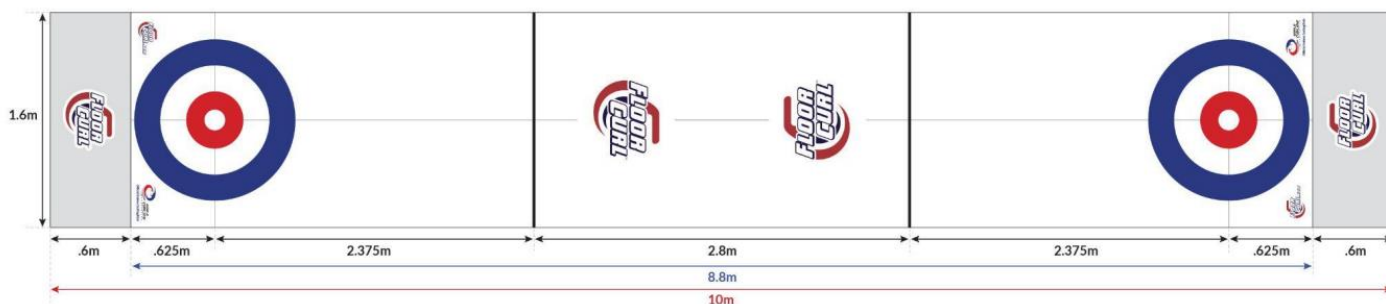
2.1. A World Floor Curling™ játékhoz két különböző színű kőre van szükség, amelyeket egyenként látható jelölésekkel kell azonosítani. Ezek megfelelnek a játékosok számának és a játékstílusnak, a 3. Szabályban (Csapatösszetétel és cserék) meghatározottak szerint.

2.1.1 Egy World Floor Curling™ kő átmérője 197 mm (7,75").

2.1.2 A szabályos World Floor Curling™ kövek tömege 1250 gramm (2,75 font).

2.2. A World Floor Curling™ játékhoz vagy egy teljes szőnyegre van szükség, amely a játéktér hosszában fut, vagy célszőnyeg(ek)re. Egyetlen célszőnyeg vagy két célszőnyeg is használható a játéktérre vonatkozó követelmények teljesítéséhez.

2.2.1 A World Floor Curling™ teljes pályás szőnyege 1,6 m széles x 10 m hosszú (63" széles X 394" hosszú), beleértve a dobóterületet is.



2.2.2 Egy hivatalos World Floor Curling™ célszőnyeg célterülete 1,22 m széles x 1,22 m hosszú (48" X 48").

- 2.3. A World Floor Curling™ tolóbotok nem kötelezőek, de szükség esetén mellékelhetők, és hivatalos tartozékok. A tolóbotnak nem lehet más mechanikai előnye, minthogy a kar/kéz meghosszabbításaként funkcionál. A tolóbotnak a verseny kezdete előtt a verseny szervezője által jóváhagyott botnak kell lennie.
- 2.4. Hagyományos jégen játszott curling seprű csak a dobandó kő célvonalának kijelölésére használható. Nem használható egy eldobott kő söprésére, így célvonalának befolyásolására, vagy egy álló kő elmozdulása után, miután egy eldobott kő eltalálta.
- 2.5. A kiegészítő felszerelések közé tartozik még egy jelölő szalag a vonalak és a szőnyeghatárok megjelölésére, ha nem teljes pályás World Floor Curling™ szőnyeget használnak.
- 2.6. Ha egy kő megsérül és alkalmatlanná válik a játékra, egy cserekövet kell használni. Ha nem áll rendelkezésre cserekő, akkor lehetőség szerint egy korábban eldobott követ dobnak újra, amennyiben lehetséges.
- 2.7. Ha egy kő játék közben törik el, a csapatok ésszerűen meg tudnak állapodni abban, hogy a köve(ke)t hová kell helyezni. Ha nem sikerül megegyezni, akkor a játék részt (end-et) újra játsszák.
- 2.8. Ha a fogantyú teljesen leválik egy kőről a gurítás során, a dobó játékosnak lehetősége van arra, hogy vagy úgy hagyja a megállt köveket, vagy újra eldobja a követ, miután az elmozdult köveket visszahelyezte az incidens bekövetkezése előtti helyükre.
- 2.9. Egy követ csak szemrevételezéssel lehet mérni, amíg az adott játék rész (end) utolsó köve meg nem áll, kivéve annak megállapítása céljából, hogy egy kő játékban van-e.
- 2.10. A csapatok nem változtathatnak a játékban lévő köveiken, és nem helyezhetnek semmilyen tárgyat a játékban lévő köveikre vagy azok fölé.

3. Csapatösszetétel és Cserék

- 3.1. A csapatok egy, két, három vagy négy játékosból állnak.
 - 3.1.1 Egy játékos (Singles) - Mindegyik játékos négy követ dob el, felváltva az ellenfelével.
 - 3.1.2 Két játékos (Doubles – Páros) - Minden játékos kettő követ dob el, felváltva az ellenfelével.

- 3.1.2.1 A csapattársak egymást követő dobásokat váltogatnak (azaz az 1-es játékos eldobja az első követ, a 2-es játékos eldobja a másodikat, az 1-es játékos eldobja a harmadikat, a 2-es játékos eldobja a negyediket).
Megjegyzés: Ez annyiban különbözik a hagyományos curlingtől, hogy a játékosok felváltva dobják el a köveket, nem pedig két egymást követő követ dobnak el.
- 3.1.2.2 A csapattársak bármely új játékrész (end) elején megváltoztathatják dobási sorrendjüket.
- 3.1.3 Három játékos (Triples) - Minden játékos 2 követ dob az ellenfelével felváltva, de egymás utáni dobási sorrendben; dobó 1, dobó 2, dobó 3.
- 3.1.3.1 A csapattársaknak minden második játékrész (end) után egy pozícióval előre kell változtatniuk a dobási sorrendet, azaz az 1-es dobóból 2-es dobó lesz, a 2-es dobóból 3-as dobó lesz. A 3-as dobóból 1-es dobó lesz minden egyes váltás után.
- 3.1.4 Négy játékos - Négy játékos esetén kétféle játékmód létezik: Két pár és négy játékos, Kombináltan.
- 3.1.4.1 Ez a játékmód, a „Két pár”, megegyezik a két játékosos modellel, de a két pár játékos a szőnyeg ellentétes végén helyezkedik el. A párok felváltva játszanak a pálya végein, úgy, hogy mindkét játékos felváltva két-két követ dob.
- 3.1.4.1.1 A csapattársak bármelyik új játékrész (end) kezdetén megváltoztathatják dobási sorrendjüket.
- 3.1.4.2. A második, Kombinált játékmód szerint a négy dobó játékos egymás után két-két követ dob, az 1., 2., 3. és 4. dobó felváltva az ellenfelével, a szőnyeg egyik végéből a másikba minden teljes játékrész (end) után (a hagyományos négyszemélyes jeges curlinget idézve).
- 3.1.4.2.1. A csapattársak csak a csere után változtathatják meg dobási sorrendjüket a csere szabályoknak megfelelően (lásd a 3.2.5. szabályt).

3.2. Csere lehetőségek

- 3.2.1 A csapatok cserét vagy cseréket használhatnak, ha egy csapattag nem tud versenyezni.
- 3.2.1.1 A kétfős csapatok esetében a csapatban legalább egy játékosnak kell szerepelnie az eredeti csapatból.
- 3.2.1.2 Háromfős csapatok esetében egy csapatban legalább két játékosnak kell szerepelnie az eredeti csapatból.
- 3.2.1.3 Négyfős csapatok esetén egy csapatban legalább két játékosnak kell szerepelnie az eredeti csapatból.
- 3.2.2 Egy játékos (Singles) játékban nem engedélyezett a csere. Ha egy játékos nem tud játszani, a játékos elveszíti a mérkőzést.
- 3.2.3 A játék minden más változatában a játék a szükségesnél egy fővel kevesebb játékosal is folytatható, a ködobások számát úgy módosítva, hogy az utolsó

játékos csak két követ dobjon, és a többi játékos között pedig egyenlően legyenek elosztva az eldobandó kövek.

3.2.4 Ha egy versenyen több mérkőzés van, a csapatnak minden mérkőzésen ugyanazt a cserejátékos(oka)t kell használnia, és nem használhatja a versenyen részt vevő csapat játékosát.

3.2.5 Az a cserejátékos, aki a mérkőzés kezdete előtt csatlakozik egy csapathoz, a csapat dobási sorrendjének bármelyik pozíciójában dobhat köveket. A csapatnak ekkor be kell jelentenie a dobási sorrendet.

3.2.6 Az a cserejátékos, aki a játékrészek (end-ek) között csatlakozik a csapathoz, a csapat bármelyik pozíciójában dobhat köveket. A csapat ekkor újra kijelölheti a dobási sorrendjét.

4. A játékosok helyzete a kő eldobásakor

4.1. Dobó Csapat

4.1.1 A kő eldobásakor a játékosnak a teljes pályás Floor Curling szőnyeg hátsó részén lévő szürke területen kell maradnia. Ha két külön célszőnyeget használnak, a játékosnak a célszőnyeg mellett, a kő indításának oldalán kell eldobnia a követ.

4.2. Várakozó csapat

4.2.1 A következő játékosnak, aki eldobja a követ, a kő indításának oldalán kell várakoznia. A többi játékos állhat a szőnyeg oldalán vagy állhat az eldobási pozíció mögött, de nem akadályozhatja vagy zavarhatja az ellenfél játékosát.

5. Az eldobás szabályai

5.1. A kő eldobásakor a kő aljának mindig érintenie kell a játéktér felületet. A kő felemelése nem megengedett a dobás során.

5.2. A kő eldobásakor a következő pozíciók egyikét veheti fel:

5.2.1 Térdelve/guggolva, egy vagy mindkét kézzel.

5.2.2 Állva, tolóbotot használva.

5.2.3 Ülve tolóbottal.

5.3. Az olyan eldobott követ, amely nem halad át teljesen a második hog-vonalon, kiveszik a játékból. Az egyetlen kivétel az, ha az eldobott kő közvetlenül a hog-vonalon túl egy másik kőnek ütközik. Az eldobott kő ott marad a játékban, ahol megáll, még akkor is, ha nincs teljes mértékben a hog-vonalon túl.

5.4. A dobott követ a dobóvonal előtt kell elengedni úgy, hogy a dobó játékos lába vagy segédeszköze (kerekeszék, szék stb.) a kő elengedése közben a dobási területen legyen.

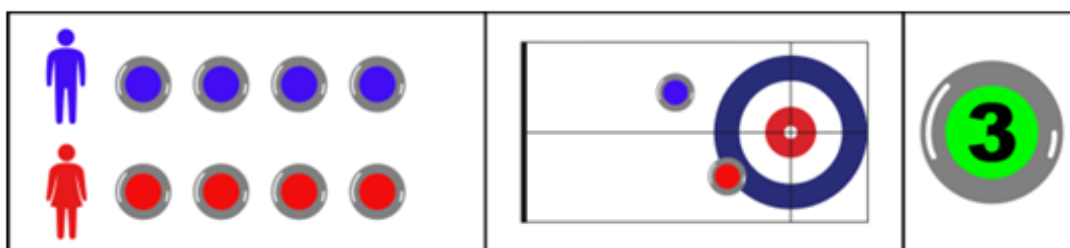
5.5. Ha egy kő teljesen elhagyja a szőnyeg oldalát, vagy érinti a határvonalat, a kő kikerül a játékból. Ha két külön célszőnyeget használnak, és a kő érinti az egyik megjelölt oldalvonalat, akkor azt eltávolítják.

- 5.6. Ha egy eldobott kő az oldalára, a fogantyújára vagy egy másik kőre érkezik, azt a játékból ki kell venni. Ha elmozdított egy másik követ, akkor az elmozdított követ vissza kell helyezni az eredeti helyére, amit az a csapat határoz meg, amelyik nem dobta el a követ.
- 5.7. Ha egy követ szabályszerűen dobnak el, de az felborul, miután már játékban lévő követet ütött meg, az eldobott, felborult követ el kell távolítani. Az emiatt elmozdult kövek az új helyükön maradnak játékban.
- 5.8. Szabálytalanul eldobott kő az, amelyik gurulva vagy fejjel lefelé van elengedve; kivéve, ha a kő visszafordul a talpára, mielőtt átlépi a második hog-vonalat. Ez esetben a kő játékban maradhat.
- 5.9. Az olyan követ, amely a Floor Curling teljes szőnyegnél (full rink) teljesen keresztezi a kijelölt hátsó vonal külső szélét, el kell távolítani. Külön célszőnyegek használata esetén azt a követ, amelyik teljesen keresztezi a célszőnyeg hátsó szélét, el kell távolítani.

6. „Szabad kő” zóna (Free Stone Zone – FSZ)

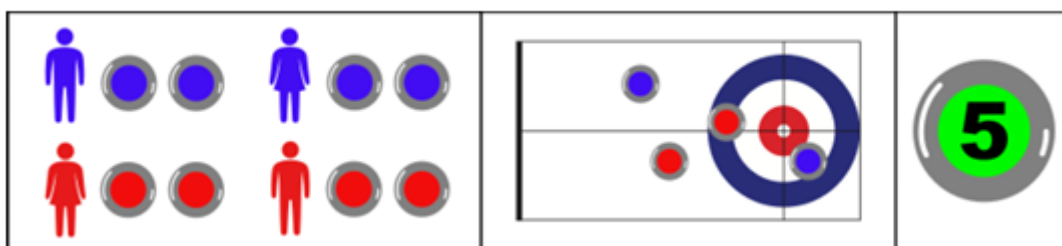
- 6.1. Minden játék minden egyes játékrészeben (end-ben) a játékosok számától függően meghatározott számú dobott kő van. Az ellenfél követ nem lehet kiütni a játékból, amíg egy játékrészben (end-ben) meghatározott számú kő nem került eldobásra. Ahhoz, hogy egy kő a „Szabad kő” zónában lévőnek minősüljön, a játéktéren belül bárhol elhelyezkedhet, de a második hog-vonalon teljes terjedelmében át kell érnie és nem lehet a hátsó vonalán túl.
- 6.2. Bármely köve(ke)t, amelyet az ellenfél köve eltávolított a játékból, mielőtt a meghatározott számú dobott kő el lett volna dobva, a vétlen csapat visszahelyezi a szabálytalanság bekövetkezése előtti helyére/helyeire, és az ellenfél követ eltávolítja a játékból.
- 6.3. Az FSZ-ben lévő dobott kövek száma a játékban résztvevő játékosok számának és a játéktípusoknak megfelelően az alábbi képeken látható:

I. Egy játékos (Singles)



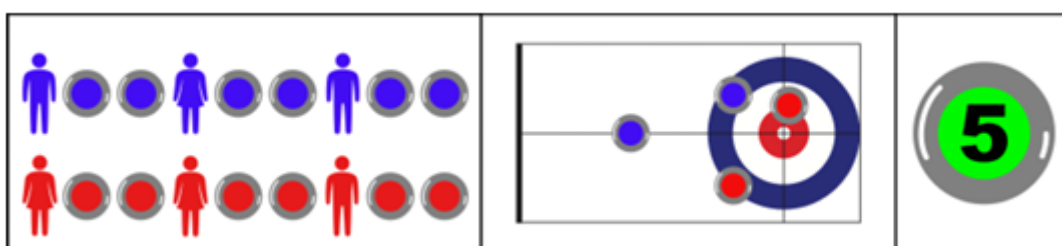
Az **Egy játékos** játékmódban két ellenfél játékos játszik, akik játékrészekként (end-enként) négy követ játszanak. A követ a „Szabad kő” zónából (FSZ) a játékrész (end) harmadik dobott követénél lehet kiütni.

II. Páros (Doubles)



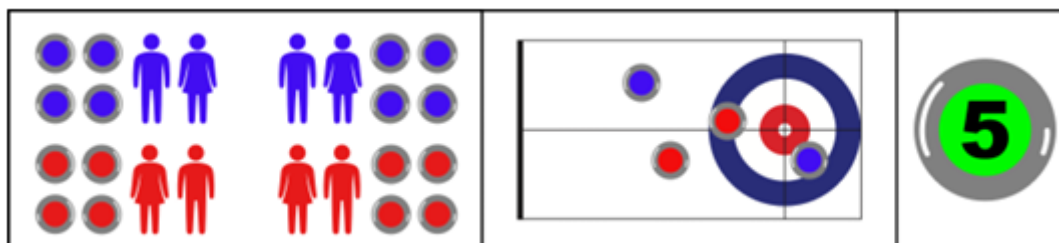
A **Páros** játékmódban csapatonként két játékos játszik két-két kővel. A köveket a „Szabad kő” zónából (FSZ) a játékrész (end) ötödik dobott kövének lehet kiütni.

III. Három játékos (Triples)



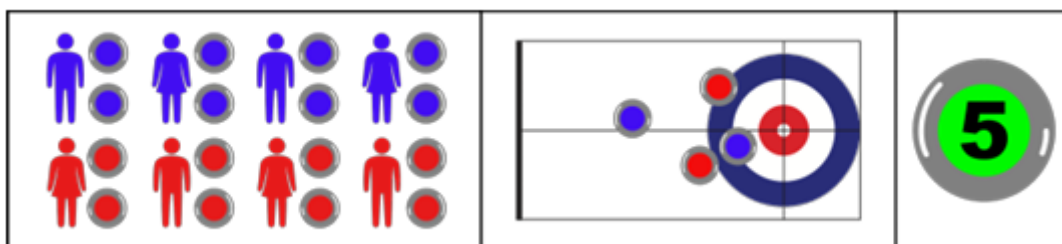
A **Három játékos** játékmódban csapatonként három játékos játszik két-két kővel játékrészenként (end-enként). A köveket a „Szabad kő” zónából (FSZ) a játékrész (end) ötödik dobott kövének lehet kiütni.

IV. Négy játékos – Két pár



A **Négy játékos – Két pár** játékmódban négy játékos van egy csapatban, és csapatonként két játékos játszhat, játékrészenként (end-enként) két játékos négy kővel. A köveket a „Szabad kő” zónából (FSZ) a játékrész (end) ötödik dobott kövének lehet kiütni.

V. Négy játékos - Kombinált



A **Négy játékos – Kombinált** játékmódban csapatonként négy játékos játszik, akik játékrészenként (end-enként) két-két követ dobhatnak felváltva az ellenféllel. A követeket a „Szabad kő” zónából (FSZ) a játékrész (end) ötödik dobott követénél lehet kiütni.

7. Megváltoztatott mozgásban lévő kövek

7.1. Az dobási oldalon lévő tee-vonal és a pálya másik oldalán lévő hog-vonal között:

7.1.1 Ha egy mozgó követ megérintenek, vagy hozzáér az a csapat bármely tagja akihez tartozik, az megérintett követ ki kell venni a játékból.

7.1.2 Ha egy mozgó követ az ellenfél csapata megérint, vagy bármilyen külső tárgy a kőhöz ér:

7.1.2.1 Ha az érintett kő az a kő volt, amelyet az imént dobtak, a játékosnak újra kell dobnia a követ.

7.1.2.2 Ha az érintett kő nem a dobott kő volt, akkor az a csapat, amelyikhez a kő tartozik, olyan helyre helyezi azt, ahová véleménye szerint a kő érkezett volna, ha nem érintik meg.

7.2. A hog-vonalon belül a pálya játékban lévő oldalán:

7.2.1 Ha egy csapat megérinti a saját mozgásban lévő követ, az összes kőnek meg kell állnia, majd a vétlen csapatnak lehetősége van:

7.2.1.1 eltávolítani az érintett követ, és az összes követ, amely a kő érintése után mozdult el visszahelyezni a szabálytalanság bekövetkezése előtti helyére; vagy

7.2.1.2 minden követ otthagyni, ahol megállt; vagy

7.2.1.3 minden követ olyan helyre tenni, ahol a kövek megálltak volna véleményük szerint, ha a mozgó követ nem érintik meg.

7.2.2 Amennyiben mozgásban lévő kőhöz ér az ellenfél (nem dobó) csapat, akkor, miután minden kő nyugalmi helyzetbe került, a vétlen csapat oda helyezheti a követeket, ahova a kövek szerinte valószínűleg megálltak volna akkor, ha nem érték volna hozzá a mozgó kövekhez.

7.2.3 Amennyiben valamilyen külső tényező mozgásban lévő kőhöz ér vagy azt külső erő hatására megérintik, akkor, miután minden kő nyugalmi helyzetbe került, a követeket vissza kell helyezni arra a helyre, ahol a kövek megálltak volna a véletlen esemény nélkül. Ha a csapatok nem tudnak megegyezni, akkor a követ újra kell dobni miután minden elmozdított követ visszahelyeznek az eredeti helyükre. Ha nincs egyetértés a kövek eredeti helyét illetően, akkor az endet újra kell játszani.

7.3. Ha egy mozgó követ megérint egy olyan kő, amely egy másik játéktérről érkezik a második hog-vonalon túlra, a vétlen csapatnak a követ oda kell helyeznie, ahová úgy véli, hogy a kő megállt volna, ha a mozgó követ nem érintik meg. Ha a dobott követ a második hog-vonal átlépése előtt érintik, akkor a dobott követ újra kell dobni.

8. Mozgatott inaktív kövek

- 8.1. Ha egy játékban lévő álló követ egy játékos elmozdít, vagy azt külső erő hatására megérintik, a vétlen csapat a szabálysértés előtti pozíciójába helyezi vissza.
- 8.2. Ha egy játékban lévő álló kő elmozdul, vagy a követ külső erő mozdit el, a csapatok egyetértésével vissza kell helyezni a szabálytalanság előtti pozícióba. Ha nem születik megállapodás, a játékrészt (end-et) újra kell játszani.
- 8.3. Ha egy inaktív követ, amely megváltoztatta volna egy mozgó kő pályáját, egy játékos elmozdít, akkor minden kőnek meg kell állnia, és a vétlen csapat választhat:
 - 8.3.1 Minden követ ott hagy, ahol megállt, és folytatják a játékot; vagy
 - 8.3.2 Eltávolítja azt a követ, amelynek pályája megváltozott volna, és a szabálysértés után elmozdított köveket visszahelyezni a szabálysértés előtti helyükre; vagy
 - 8.3.3 Minden követ arra a helyre tesz, ahol véleménye szerint megálltak volna, ha a szóban forgó kő nem kerül elmozdításra.
- 8.4. 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 dobni, miután minden más kő az eredeti helyére került visszaállításra. Amennyiben az eredeti pozíciókról a csapatok nem tudnak megegyezni, a játékrészt (end-et) újra kell játszani.

9. Játék és a játék előtti gyakorlás

- 9.1. Az egyes meccseken lejátszandó endek számát a verseny szervezőbizottsága határozza meg, és az lehet 6, 8 vagy 10 end. Egy extra endet játszanak a győztes meghatározására, ha az összes end lejátszása után az állás döntetlen.
- 9.2. Minden mérkőzésen legalább 5 játékrészt (end-et) kell lejátszani, mielőtt egy csapat feladhatja a játékot (kivéve, ha számtani értelemben sem tud már nyerni). Ez nem vonatkozik a Triples játékmódra, amelynek szabályait a 10.8. szakasz tartalmazza.
- 9.3. Hacsak nem a „Last Stone Draw” (LSD) módszerrel határozzák meg, a játékosok pénzfeldobással döntenek el, hogy melyik csapat dobja el az első követ az első endben. Az érmefeldobás győztese dönti el, hogy az első end utolsó követét akarja-e dobni, vagy ő választhatja meg a kő színét. Az adott csapat megtartja a kalapácsot amíg pontot nem szerez, utána az adott csapat dobja következő játékrész (end) első követét. Ha a játékrész (end) végén nincs kő a házban (azaz egyik csapat sem szerez pontot), akkor az a csapat kezdi a következő játékrészt (end-et), amelyik a 0 pontos játékrészben (end-ben) is az első követet dobta.
- 9.4. Hacsak nincs előre meghatározva, az első játékrész (end) első követét dobó csapat dönthet a kő színéről az egész játék során.
- 9.5. Minden játékosnak készen kell állnia, hogy dobja a követ, amikor sorra kerül, hogy a játék jó ütemben folytatódhasson. Ha egy játékvezető jelen van a játék során, közbeléphet, ha a

játék túl lassan halad, és saját belátása szerint határidőt szabhat a következő dobás végrehajtására és egy új játékrész (end) kezdési idejére.

- 9.6. Ha egy játékos rossz színű követ dob el, akkor az a kő meg kell, hogy álljon, majd egy megfelelő színű kővel kell helyettesíteni.
- 9.7. Két vagy több játékosból álló csapatokkal játszott játékban, ha egy játékos nem a dobási sorrendben dobja el a követ, a játék változatlanul folytatódik. Az a játékos, aki kimaradt a dobásból, az adott csapat utolsó követét dobja el a játékrész (end) végén. Ha nem állapítható meg, hogy melyik játékos dobta el rossz sorrendben, akkor az a játékos, aki az adott csapat első követét dobta el a játékrészben (end-ben), a csapat utolsó követét is el kell dobnia.
- 9.8. A 2 vagy több játékosból álló csapatokkal játszott játékban, ha egy játékos véletlenül túl sok követ dob el egy játékrészben (end-ben), akkor a játékrész (end) folytatódik, és az utolsó játékos dobott köveinek száma ennek megfelelően csökken. Ha egy játékrész (end) utolsó köveit eldobó játékos az a játékos, aki véletlenül túl sok követ dobott, akkor az utoljára dobott követ kiveszik a játékból, és a vétlen csapat minden elmozdított követ visszahelyez a korábbi helyére.
- 9.9. Ha ugyanaz a csapat két követ dob egymás után:
 - 9.9.1 A második követ eltávolítják, és minden elmozdított követ a vétlen csapat visszahelyez a korábbi helyére. Az a játékos, aki a tévedésből dobta el a követ, újra eldobja azt, miután a másik csapat eldobta a saját követét.
 - 9.9.2 Ha a hiba csak a játékrész (end) későbbi szakaszában derül ki, az egész játékrészt (end-et) újra kell játszani.
- 9.10. Ha a rossz csapat dobja le a játékrész (end) első követét:
 - 9.10.1 Ha a hibát közvetlenül a kő eldobása után észreveszik, a játékrészt (end-et) újra játsszák.
 - 9.10.2 Ha a hibát a játékrész (end) 2. kövének eldobása után veszik észre, a játékot úgy kell folytatni, mintha a hiba nem történt volna meg.
- 9.11. Ha egy játékos önként távozik a játékidő alatt:
 - 9.11.1 A játékos visszatérhet a játékba, feltéve, hogy eldobja az összes követét.
 - 9.11.2 Ha a távozó játékos követét/köveit az aktuális játékrészben (end-ben) kell ledobni, egy csere játékost kell behozni a játékba, és a távozó játékos köveit ugyanabban a sorrendben kell ledobnia, mint a távozó játékosnak. Ennek elmulasztása a játék elvesztését eredményezi.
 - 9.11.3 A következő játékrész (end) kezdetén a csapat egyszeri alkalommal megváltoztathatja a dobási sorrendet. A távozó játékos nem léphet újra játékba.
 - 9.11.4 Ha az aktuális játékrészben (end-ben) a távozó játékos, az összes követ eldobta, a következő játékrész (end) kezdetén a csapat behozhat egy cserejátékost, vagy minden megmaradt játékos több követ dobhat (a játék módosított sorrendje az adott játék hátralévő részére érvényes), és a lecserélt játékos nem léphet be újra játékba.

10. Pontozás

10.1. A játék eredményét a következők határozzák meg:

10.1.1 A pontok többsége a megszabott játékrészek (end-ek) befejezésekor; vagy

10.1.2 Ha egy csapat elismeri ellenfele győzelmét; vagy

10.1.3 Amikor az egyik csapat már nincsen esélye matematikailag sem a győzelemre. Az a csapat, amelyik matematikailag sem győzhet, befejezheti az aktuális játékrészt (end-et), de új játékrészt (end-et) nem kezdhet. Ha azonban egy csapat a játék utolsó játékrészeiben (end-jében) matematikailag nem nyerhet, akkor fel kell adnia a mérkőzést.

10.1.4 Ha a megadott számú játékrészek (end-ek) befejezésekor az állás döntetlen, a játék extra játékrésszel/jatékrészekkel (end(ek)-kel) folytatódik és az a csapat nyeri a játékot, amelyik az extra endben pontot szerez.

10.1.5 A Triples pontozási módszer egy módosított pontozási rendszerrel rendelkezik, amely meghatározza a győztest és a pontegyenlőséget. Ezek a szabályok a 10.8. pontban találhatóak.

10.2. A játékrész (end) befejezésekor (amikor minden követ ledobtak) egy csapat egy pontot kap minden olyan kő után, amely a házban található vagy azt érinti, és közelebb van a középponthez, mint az ellenfél bármelyik kő. Ha az ő kövük van a második legközelebbi pozícióban is, akkor két pontot kapnak. Ha a harmadik legközelebbi, vagy a negyedik legközelebbi, akkor három, illetve négy pontot kapnak. Játékrészenként csak egy csapat szerezhets pontot. Az a kő amely felülről nézve bármely részével érinti a házat, számításba vehető.

10.3. Egy játékrész (end) pontszáma akkor dől el, ha mindkét csapat egy-egy tagja egyetért.

10.4. Egy játékrész (end) pontszámának meghatározásakor, ha a csapatok vizuálisan nem tudják eldönteni, hogy melyik kő van közelebb a ház középpontjához, vagy hogy egy kő érinti-e a házat, egy hivatalos személy (ha rendelkezésre áll) hozza meg a végső döntést. A hivatalos személy használhat segédeszközt (mérőszalagot vagy lézeres mérőeszközt) a mérés elvégzéséhez.

10.5. A csapatok segédeszközt (mérőszalagot vagy lézermérőt) használhatnak a mérés elvégzéséhez a hivatalos személy távollétében. Ha a játékosok nem tudják eldönteni, hogy a mérés után melyik kő van közelebb a ház középpontjához, és a játékvezető nem áll rendelkezésre a végső döntés meghozatalához:

10.5.1 Ha a mérés célja annak megállapítása volt, hogy melyik csapat szerzett pontot a játékrész végén, akkor a játékrész „Blank end”-el zárul.

10.5.2 Ha a mérés további pontok meghatározására irányult, csak a középponthez közelebbi köveket kell számolni.

10.6. Amennyiben külső erő hatására bármelyik kő elmozdul a pontszám egyeztetése előtt, a következők szerint kell eljárni:

10.6.1 Ha az elmozdult kövek határozták volna meg, hogy melyik csapat szerzett pontot egy játékrészben (end-ben), akkor a játékrészt (end-et) újra kell játszani.

10.6.2 Ha egy csapat pontot (pontokat) szerzett, és az elmozdult kő meghatározta volna, hogy további pont(ok) kerül(nek)-e megszerzésre, akkor az adott csapatnak lehetősége van a játékrész (end) újra játszására, vagy a már megszerzett pont(ok) megtartására.

10.7. A csapat csak akkor adhatja fel a játékot, ha az adott csapat épp dobó csapat. Ha a játékrész (end) befejezése előtt adja fel a játékot, akkor az adott pillanatban lévő pozíciók alapján pontszám kerül meghatározásra a következő módon:

10.7.1 „X” kerül az eredményjelző táblára, ha:

1. Mindkét csapatnak vannak még eldobandó kövei.
2. Az a csapat amely az összes követ eldobta, nincs olyan köve, amelyik számítana.
3. Csak az egyik csapat dobta el az összes követ.

10.7.2 Ha annak a csapatnak, amelyik nem dobta le az összes követ, vannak pontot érő köve(i), ezeket a pontokat meg kell adni, és fel kell tenni az eredményjelzőre.

10.8. A Triples játékmódnak van egy módosított pontozó rendszere, ami eldönti a pontok kiosztását, a mérkőzés győztesét, és hogy döntetlen esetén mi a forgatókönyv az alábbiak szerint:

10.8.1 A játék három (3), egyenként két endből álló „szett”-ből áll, ahol mindkét csapat megkapja az utolsó kő eldobásának lehetőségét (kalapácsot) egy end erejéig minden szettben. Az első end előtt az utolsó kő eldobásának lehetőségét pénzfeldobással határozzák meg, így a pénzfeldobás győztes csapata kapja a kalapácsot az első szett első endjében. Bármely szett első endjének eredményétől függetlenül, a kalapács az adott szett második endjében az ellenkező csapatra száll át. Azé a csapaté lesz a kalapács a második szett elején, aki nem rendelkezik kalapáccsal az első szettben. A harmadik szett első endjében a kalapács azé a csapaté, amelyik az előző két szettben összesen kevesebb pontot szerzett, vagy döntetlen eredmény esetén azé a csapaté, amelyik az első szettben birtokolta a kalapácsot.

10.8.2 Minden egyes szett egy két endes „minijátéknak” tekinthető, amit az a csapat nyer, amelyik a két end során több pontot szerez. Ha azonban a szett befejezése után is döntetlen az állás, az „osztott szettnek” minősül, és a megszerzett szett pontokat egyenlő arányban osztják el. Annak a kiszámítása, hogy hány pontot kap a játékban lévő kövekért egy endben egy csapat, változatlan marad a hagyományos pontozáshoz képest.

- Példa 1: Az A csapat 2 pontot szerez a szett első endjében, majd a B csapat 1 pontot szerez az szett második endjében, így az A csapat nyeri az endet.
- Példa 2: Az A csapat 2 pontot szerez a szett első endjében, majd a B csapat 2 pontot szerez a szett második endjében, így az end „megosztott”, azaz döntetlen.

10.8.3 Megszerezhető szettpontok:

- Első szett: 2 pont szerezhető (vagy csapatonként 1 pont, ha a szett megosztott).

- Második szett: 2 pont szereshető (vagy csapatonként 1 pont, ha a szett megosztott).
- Harmadik szett: 4 pont szereshető (vagy 2 pont csapatonként, ha a szett megosztott).

10.8.4 Abban az esetben, ha a 3. szett után a mérkőzés döntetlen, a csapatok plusz egy „tie-break”-kel, rövidített szettel döntenek a végeredményről. A csapatok felváltva dobják a köveket, mintha ez lenne a „harmadik end” a harmadik szettben (pl. A csapat kezdő játékosa, B csapat kezdő játékosa, A csapat középső játékosa, B csapat középső játékosa, A csapat harmadik játékosa, B csapat harmadik játékosa).

10.8.5 Egy csapat mindhárom játékosának összesített pontszáma határozza meg az egyes csapatok „tie-break” pontszámát. A „tie-break” dobási sorrendje és a játékosok felelőssége ugyanazok maradnak, mint a 3. szettben.

10.8.6 A „tie-break” egyes dobásainak pontozási rendszere a következő:

- 5 pont - a kő érintkezik a ház középpontjával.
- 4 pont - a kő érinti a 4-lábas gyűrűt (four foot)-ot.
- 3 pont - a kő érinti a 8-lábas gyűrűt (eight foot)-ot.
- 2 pont - a kő érinti a 12-lábas gyűrűt (twelve foot)-ot.
- 1 pont - a kő megáll a játékban, de nem érinti a házat.
- 0 pont - a kő játékon kívüli helyen áll meg.

10.8.7 Ha mindkét csapat azonos pontszámmal fejezi be a „tie-break”-et, a két utolsó harmadik játékos, egyetlen, mért követ dob a győzelemért.

11. Etikett

- 11.1. Minden mérkőzés előtt mindkét csapatnak kezet kell fognia és/vagy „Jó curlinget” kell kívánnia egymásnak.
- 11.2. Amikor egy játékos eldobja a köveit, a többi játékosnak csendben és mozdulatlanul kell maradnia.
- 11.3. A játékosok nem akadályozhatják az éppen soron következő csapat látóterét, az aktuálisan nem dobó játékosoknak az oldalvonalon vagy a dobó játékos mögött kell maradniuk.
- 11.4. A köveket színek szerint kell elrendezni, miután az eredményt megállapították és a játék rész (end) befejeződött. Az ellenfél csapatának nem szabad megalázó kifejezéseket vagy gesztusokat tenni.
- 11.5. A játék végén mindkét csapat kezet fog és/vagy azt mondja: „Jó játék”.

12. Kerekesszékes floor curling

- 12.1. A kerekesszékes floor curling™ olyan személyek számára készült, akik mozgásukhoz kerekesszéket használnak. A köveket egy álló kerekesszékből, egy tolóbot segítségével dobják el. A kerekesszékes floor curlingre a World Floor Curling™ hivatalos szabályai és előírásai vonatkoznak. A World Floor Curling™ mérkőzéseken és versenyeken kerekesszéket használó és nem használó játékosok bármilyen kombinációja részt vehet.

Fogalomtár

Csere játékos - A csapat azon tagja, aki jogosult valamelyik versenyző játékos helyettesítésére.

Back Line - A Full Rink Mat hátuljánál és a Target Mat gyűrűinek hátuljánál elképzelt, a szőnyeg teljes szélességében húzódó vonal, amely a játéktér határát jelzi.

„Biter” - Egy kő, amely éppen csak érinti a ház külső szélét.

„Blank End” - Egy olyan játékrész, amely egyik csapat számára sem eredményezett pontot.

„Button” - Egy kis kör ház középpontjában.

„Draw” - Olyan erővel elvégzett dobás, amely becsúszik a házba és valamilyen területén megáll. Például el lehet dobni egy „draw”-t a „button”-ra.

„Delivery End” - A pálya azon vége, ahonnan a köveket éppen dobják.

Dobó csapat - Az a csapat, amelyik jelenleg a játéktér irányítja, és amely a következő követ el fogja dobni.

Dobás - A kő eldobása vagy a célpont felé való tolása.

Dupla take out - Olyan dobástípus, amely az ellenfél két követ kiveszi a játékból.

„Draw” - Olyan eldobott kő, amely a házon belül vagy a ház előtt áll meg.

„End” - Hasonlóan a bowlingban a frame-hez vagy a baseballban egy inninghez, a Floor Curling egy játékrészét endnek nevezik. Ha az összes kő beérkezett, az end befejeződött. A legtöbb játék hat, nyolc vagy tíz endből áll.

„Extra end” - Plusz egy end, amelyet a szabályos játék végén a mérkőzés eldöntésére játszanak.

„Free Stone Zone” - A második hog line és a ház hátsó vonala közötti területre dobott kő, amelyet nem lehet kivenni a játékból, amíg egy endben nem dobtak el egy előírt számú követ (ezt a játékban résztvevő játékosok száma határozza meg).

„Freeze” - A draw dobás egy formája, amely közvetlenül egy másik kővel érintkezik.

Mérkőzés - Két csapat egymás elleni játéka, melyben meghatározott számú endet játszik, hogy megállapítsák a győztest.

„Guard” - Olyan dobás, ahol a dobott követ egy meghatározott pozícióba helyezik, hogy megvédjen egy másik követ.

Fogantyú - A curlingkő azon része, amelyet a játékos megragad, hogy célba juttassa.

Kalapács - Az end utolsó köve. Az adott endben másodikként dobó csapatnál lesz a „kalapács”.

Ütés - Olyan dobástípus, amely egy követ távolít el a játéktérről azáltal, hogy az eldobott kővel eltalálja azt.

„Hit and Roll” - Olyan dobás, amely eltávolít egy követ a játéktérről, és az eldobott kő a játéktér egy másik területére pattan.

„Hog Line” - A ház előtt 1,5 méterrel húzódó vonal. Egy kőnek teljesen át kell haladnia a hog line-on ahhoz, hogy játékban maradjon.

„Hogged Stone” - Olyan kő, amelyet azért távolítanak el a játékból, mert a dobást követően nem haladt át teljes terjedelmében a játék oldali hog line-on.

Ház - Azok a gyűrűk vagy körök, amelyek felé a játék irányul, és amelyeket 12 láb hosszú gyűrűként, 8 láb hosszú gyűrűként, 4 láb hosszú gyűrűként és buttonként írnak le. A gyűrűk nem tényleges mértékegységeket jelentenek, de a leírások a curling jeges változatához igazodnak.

Inaktív kő - A játékban lévő kő, amely nincs mozgásban.

Elmozdított kő - Olyan inaktív kő, amelyet új helyre mozgattak egy dobással.

„Peel” - Olyan ütés, amely kiüt egy követ a játékból, és a dobott kő is kikerül a játékból.

„Playing end” - A szőnyeg azon vége, amely felé a köveket aktuálisan dobják.

Pont - Az end befejezésekor egy pont jár egy csapatnak minden olyan saját kőért, amely a házban található vagy azt érinti, és közelebb van a button-hoz, mint az ellenfél bármelyik köve.

Tolóbot - Egy speciálisan erre a célra tervezett eszköz, amelyet a kövek kézzel történő dobásának alternatívájaként használnak. A „Pusher Sticks”-et bárki használhatja, aki mozgáskorlátozott, és álló vagy ülő helyzetből kell játszania, mint például egy kerekesszékes sportoló.

„Raise” – Olyan dobás típus, amely egy másik követ előre lök.

„Raise Take-out” - Olyan ütés, amikor a dobott kő egy álló kőnek ütközik, amely egy harmadik kőnek ütközik, és azt kiüti a játékból.

„Rings” - A három koncentrikus kör, amely felé a játék irányul.

Pontozás - Az a folyamat, amely során a csapatok megbeszélik és megegyeznek egy adott end végén, hogy ki hány pontot kap.

Kő - A World Floor Curl™ kövek hőre lágyuló gumiból készülnek és golyóscsapágyakon gurulnak. Minden készlet nyolc kőből áll: négy piros és négy kék kőből.

Sheet - A teljes játéktér. Lehet egy kis célszőnyeg mindkét végén, vagy lehet egy teljes pálya szőnyeg.

Legjobb kő – Az end során bármikor a buttonhoz legközelebbi kő.

Oldalvonal - Az egyes szőnyegek oldalán (kerületén) elhelyezett vonal, akár képzeletbeli, akár látható.

Találat (Take-out) - Olyan dobás, amely egy követ távolít el a játéktérről a dobott kővel való ütközéssel.

Tee-vonal - A játéktér szélességén átívelő vonal, amely a ház közepén halad át, párhuzamosan a hog-vonallal és a hátsó vonallal.

Súly - A kőre a dobás során kifejtett erő/sebesség mértéke.

Összefoglaló táblázat

Játékstílus	Játékosok száma a játékban	Játékosonként és endenként dobott kövek száma a játékban	Pontszámítási rendszer	Dobási sorrend	Dobási sorrend megváltoztatásának lehetősége	Szabad kő zóna szabályai	Csere szabályok
Egy játékos	2	4	Általános pontszámítás, maximum 4 pont szerezhető egy endben.	váltakozó	Nem alkalmazható	3. dobott kőnél	Nem megengedett a csere
Két játékos	4	2	Általános pontszámítás, maximum 4 pont szerezhető egy endben.	szekvenciális és váltakozó	Egy új end kezdetén alkalmazható	5. dobott kőnél	Engedélyezett (fentebb lásd a több mérkőzésből álló versenyre vonatkozó csere szabályait és a csere időzítését)
Három játékos	6	2	Általános pontozás módosított pontszámítási rendszerrel a játék győztesének meghatározásához. (szett pontok)	szekvenciális és váltakozó	Nem változtatható meg. Előre meghatározott a dobási sorrend, rotáció minden második end végén.	5. dobott kőnél	Engedélyezett (fentebb lásd a több mérkőzésből álló versenyre vonatkozó csere szabályait és a csere időzítését)
Négy játékos - 2 pár	8	2	Általános pontszámítás, maximum 4 pont szerezhető egy endben.	szekvenciális és váltakozó (minden második endben)	Egy új end kezdetén alkalmazható	5. dobott kőnél	Engedélyezett (fentebb lásd a több mérkőzésből álló versenyre vonatkozó csere szabályait és a csere időzítését)
Négy játékos - Kombinált	8	2	Általános pontszámítás, maximum 8 pont szerezhető egy endben.	szekvenciális és váltakozó	Egy új end kezdetén alkalmazható	5. dobott kőnél	Engedélyezett (fentebb lásd a több mérkőzésből álló versenyre vonatkozó csere szabályait és a csere időzítését)