



ZIMOWY SPORT OLIMPIJSKI / PARAOLIMPIJSKI

ZASADY CURLINGU i REGUŁY ZAWODÓW

*THE RULES OF CURLING
and
RULES OF COMPETITION*

DUCH CURLINGU

Curling to gra umiejętności i tradycji. Dobrze wykonane zagranie jest przyjemnością dla oczu. Jest nią też wspaniały widok, gdy uświęcona czasem tradycja curlingu przejawia się w prawdziwym duchu tej gry. Curlerzy grają aby wygrać, lecz nigdy aby poniżyć przeciwników. Prawdziwy curler nigdy nie przeszkadza przeciwnikom i nie utrudnia im zaprezentowania najwyższych umiejętności – woli raczej przegrać, niż wygrać nieuczciwie.

Curlerzy nie łamią rozmyślnie reguł gry, ani nie lekceważą jej zwyczajów. Jeśli jednak zauważą, że tak nieumyślnie postąpili, jako pierwsi powinni zgłosić swój błąd.

Choć głównym celem gry w curling jest porównanie umiejętności zawodników, to duch curlingu wymaga zachowania sportowej postawy, życzliwego i honorowego zachowania.

Ten duch powinien wpływać zarówno na interpretację i stosowanie reguł gry, jak i na zachowanie wszystkich zawodników na lodzie i poza nim.

Tłumaczenie: Krzysztof Jodłowski, Damian Herman, Krzysztof Bąk

Współpraca: Marta Pluta, Adela Walczak

Weryfikacja merytoryczna: Wojciech Augustyniak, Bartosz Dzikowski

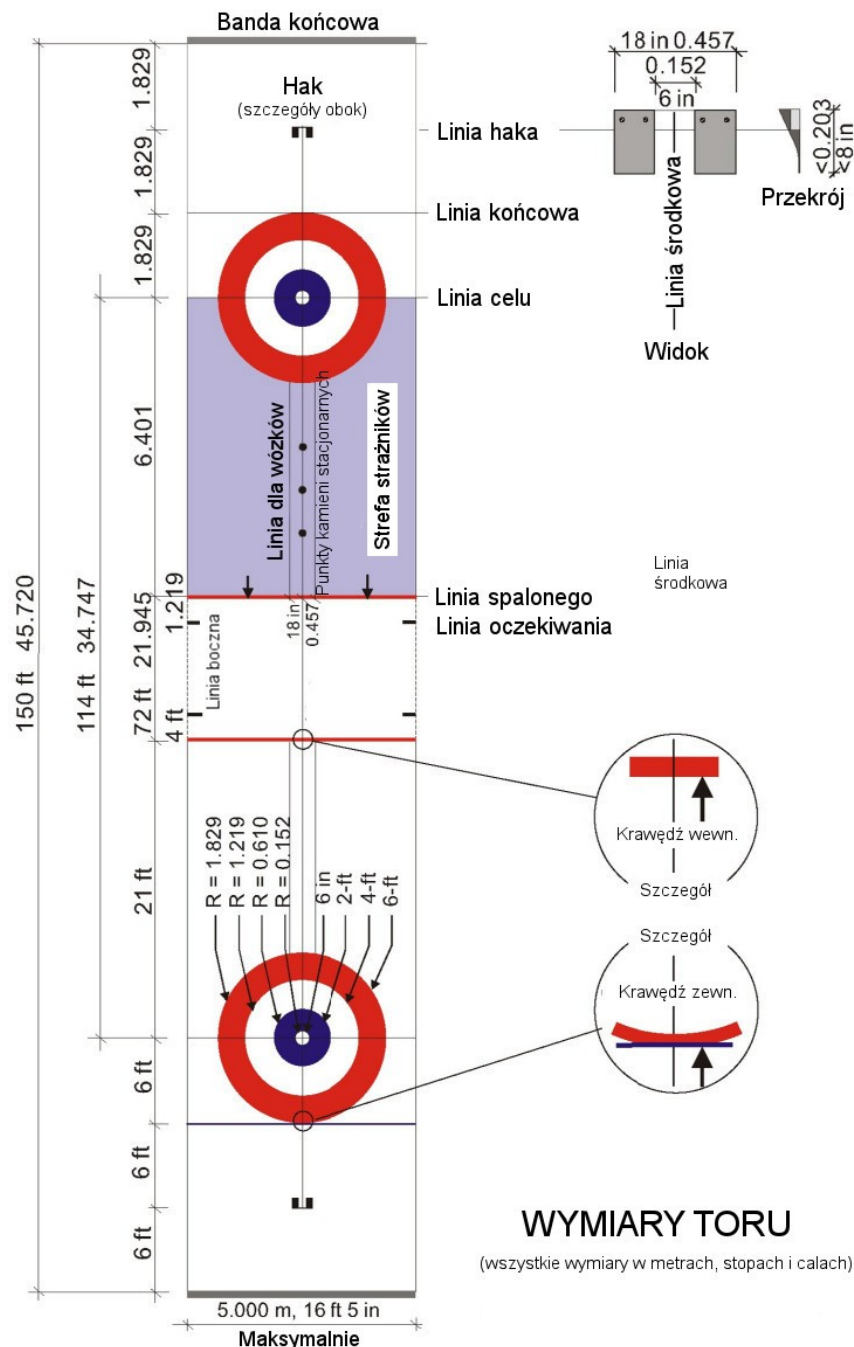
*Tłumaczenie podlega licencji Creative Commons CC BY-NC-ND 3.0 i późniejszych
(Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Bez utworów zależnych).*

ZASADY CURLINGU

Poniższe zasady stosuje się do każdego meczu i zawodów, jeżeli odpowiedzialna za nie organizacja tak zadecyduje.

R1. POLE GRY

- (a) Długość toru pomiędzy wewnętrznymi krawędziami band końcowych wynosi 45,72 m. Szerokość pomiędzy wewnętrznymi krawędziami linii bocznych wynosi 5 m. Tor jest ograniczony przez namalowane linie lub przez bandy ułożone na obwodzie. Jeśli rozmiar posiadanego lodowiska nie pozwala na takie wymiary, to długość może zostać zmniejszona do 44,501 m, a szerokość do 4,42 m.
- (b) Na każdym końcu toru są czytelnie zaznaczone następujące równoległe linie (od jednej linii bocznej do drugiej):
 - (i) linia celu (*tee line*) o maksymalnej szerokości 1,27 cm, umieszczona tak, aby środek jej szerokości był 17,375 m od środka długości toru;
 - (ii) linia końcowa (*back line*) o maksymalnej szerokości 1,27 cm, umieszczona tak, aby jej zewnętrzna krawędź była 1,829 m od środka linii celu;
 - (iii) linia spalonego (*hog line*) o szerokości 10,16 cm, umieszczona tak, aby jej wewnętrzna krawędź była 6,401 m od środka linii celu;
 - (iv) linia środkowa (*centre line*) o maksymalnej szerokości 1,27 cm, łączy środki odcinków linii celu i przeciągnięta jest 3,658 m poza te środki;
 - (v) linia haka (*hack line*) o długości 0,457 m i maksymalnej szerokości 1,27 cm, umieszczona równoległe do linii celu i na obydwu końcach linii środkowej;
 - (vi) linia oczekiwania (*courtesy line*) o długości 15,24 cm i maksymalnej szerokości 1,27 cm, umieszczona w odległości 1,219 m, równoległe do linii spalonego, na każdym boku toru.



- (c) Przy rozgrywkach na wózkach inwalidzkich na obu końcach toru zaznacza się dwie cienkie linie położone równolegle w odległości 0,457 m po obydwu stronach linii środkowej, rozpoczynające się na linii spalonego i dochodzące do zewnętrznej krawędzi domu.
- (d) Środek domu (cel, *tee*) jest umiejscowiony w przecięciu każdej linii celu i linii środkowej. Jest to jednocześnie środek 4 koncentrycznych okręgów, zaznaczonych na każdym końcu toru i tworzących dom. Zewnętrzna krawędź największego okręgu ma promień 1,829 m, mniejszych kolejno 1,219 m, 0,61 m, a promień najmniejszego okręgu wynosi minimum 15,24 cm.
- (e) Dwa haki (odpowiednio profilowane bloki do oparcia stopy) zamocowane są na liniach haków symetrycznie po obydwu stronach linii środkowej. Odległość wewnętrznej krawędzi każdego haka od środka linii środkowej wynosi 7,62 cm. Szerokość każdego haka nie może przekraczać 15,24 cm. Obydwa haki są przymocowane do poprzeczki, a jej wewnętrzna krawędź leży na wewnętrznej krawędzi linii haka w ten sposób, żeby przód haka nie wystawał więcej niż 20,32 cm przed linię haka. Jeśli hak jest zagłębiony w lodzie, to nie głębiej niż 3,81 cm.

R2. KAMIENIE

- (a) Kamienie curlingowe mają okrągły kształt o obwodzie nie większym niż 91,44 cm i wysokości nie mniejszej niż 11,43 cm oraz o masie (razem z rączką i śrubą) nie większej 19,96 kg i nie mniejszej niż 17,24 kg.
- (b) Każda drużyna używa zestawu 8 kamieni mających ten sam kolor rączki i widoczne oznaczenia indywidualne. Jeśli kamień został uszkodzony i nie nadaje się do gry, wtedy zastępowany jest kamieniem rezerwowym. Jeśli nie ma kamienia rezerwowego, wtedy zagrywany jest ponownie kamień wcześniej zagrany w partii.
- (c) Jeśli kamień pękł podczas gry, wtedy drużyny – mając na względzie ducha curlingu – decydują, w którym miejscu powinien zostać umieszczony kamień rezerwowo. Jeśli drużyny nie są w stanie osiągnąć porozumienia, partia jest powtarzana.
- (d) Jeśli kamień podczas zagrania toczy się na boku lub zatrzymał się leżąc na boku lub dołem do góry, jest natychmiast usuwany z gry.

- (e) W przypadku całkowitego odłączenia się rączki od kamienia podczas zagrania, zawodnik wypuszczający kamień ma prawo wybrać: albo pozwolić kamieniowi zatrzymać się normalnie, albo wypuścić go jeszcze raz po przywróceniu pierwotnych pozycji wszystkich innych kamieni.
- (f) Kamień, który podczas gry nie zatrzymał się całkowicie poza wewnętrzną krawędzią linii spalonego na końcu toru, powinien być natychmiast usunięty z pola gry; chyba że zatrzymał się w takiej pozycji po uderzeniu innego kamienia będącego w grze – wtedy pozostaje w grze.
- (g) Kamień, który przekroczył całkowicie zewnętrzną krawędź linii końcowej, jest niezwłocznie usuwany z gry.
- (h) Kamień, który dotknął linii bocznej lub ułożonej bandy bocznej, jest niezwłocznie usuwany z gry ze zwróceniem uwagi, aby nie znalazł się na sąsiednim torze.
- (i) Przed zatrzymaniem się ostatniego kamienia w partii położenie kamieni może być oceniane tylko wizualnie. Wyjątkiem jest konieczność wskazania czy kamień znajduje się w polu gry lub wskazanie, przed zagranie każdego z pierwszych pięciu kamieni w partii, czy jest w strefie strażników.
- (j) W trakcie gry drużyny nie mogą w żaden sposób modyfikować kamieni ani umieszczać żadnych przedmiotów nad nimi lub na nich.

R3. DRUŻYNY

- (a) Drużyna składa się z 4 zawodników. W każdej partii każdy z zawodników, grając w ustalonej kolejności, zagrywa po 2 kamienie na przemian z przeciwnikiem.
- (b) Drużyna określa kolejność zagrywających zawodników oraz pozycje skipa i wiceskipa przed rozpoczęciem meczu. Te ustalenia obowiązują przez całą grę z wyjątkiem zastrzeżenia z punktu (d) (ii). Drużyna, która celowo zmienia kolejność zagrywania zawodników lub pozycji w trakcie gry, przegrywa mecz walkowerem, chyba że zmiana nastąpiła w związku z wprowadzeniem zawodnika rezerwowego.
- (c) Jeśli zawodnik jest nieobecny przy rozpoczęciu gry, drużyna ma prawo alternatywnie:

- (i) Rozpocząć grę z trzema zawodnikami. W tym przypadku dwóch pierwszych zawodników zagrywa po 3 kamienie, a ostatni zawodnik zagrywa 2 kamienie. Nieobecny zawodnik może dołączyć do gry na wcześniej zadeklarowanej pozycji na początku każdej partii.
 - (ii) Rozpocząć grę z zawodnikiem rezerwowym.
- (d) Jeśli zawodnik nie może kontynuować gry, drużyna ma prawo alternatywnie:
- (i) Kontynuować grę z trzema zawodnikami. Zawodnik, który opuścił grę, może do niej powrócić tylko na początku partii. Zawodnik może opuścić grę i do niej powrócić tylko raz w trakcie całego spotkania; lub
 - (ii) Na początku partii wprowadzić do gry zawodnika rezerwowego. W tym przypadku zadeklarowana kolejność zagrywających jak i pozycja skipa i wiceskipa mogą ulec zmianie (zmienione deklaracje obowiązują do końca gry). Zmieniony zawodnik nie może już powrócić do gry.
- (e) W drużynie nie może grać mniej niż 3 zawodników i każdy z nich musi zagrać odpowiednią liczbę kamieni w każdej partii.
- (f) W zawodach, w których dozwoleni są zawodnicy rezerwowi, drużyna nie może korzystać z więcej niż jednego zawodnika rezerwowego. W przypadku naruszenia tej zasady, drużyna popełniająca wykroczenie przegrywa mecz walkowerem.
- (g) Jeśli zawodnik zagrał swój pierwszy kamień w partii i nie może zagrać drugiego, wtedy to, kto zagrywa ten kamień w tej partii, zależy od pozycji tego zawodnika:
- (i) zawodnik pierwszy – kamień jest zagrywany przez zawodnika drugiego;
 - (ii) zawodnik drugi – kamień jest zagrywany przez zawodnika pierwszego;
 - (iii) zawodnik trzeci – kamień jest zagrywany przez zawodnika drugiego;
 - (iv) zawodnik czwarty – kamień jest zagrywany przez zawodnika trzeciego.
- (h) Jeśli zawodnik, na którego przypada kolejność zagrania, nie może zagrać żadnego ze swoich kamieni, to w danej partii w zależności od pozycji tego zawodnika:
- (i) zawodnik pierwszy – zawodnik drugi zagrywa 3 kamienie, zawodnik trzeci zagrywa 3 kamienie i zawodnik czwarty zagrywa 2 kamienie;

- (ii) zawodnik drugi – zawodnik pierwszy zagrywa 3 kamienie, zawodnik trzeci zagrywa 3 kamienie i zawodnik czwarty zagrywa 2 kamienie;
- (iii) zawodnik trzeci – zawodnik pierwszy zagrywa pierwszy kamień zawodnika trzeciego, a zawodnik drugi zagrywa drugi kamień zawodnika trzeciego;
- (iv) zawodnik czwarty – zawodnik drugi zagrywa pierwszy kamień zawodnika czwartego, a zawodnik trzeci zagrywa drugi kamień zawodnika czwartego.

R4. USTAWIENIE ZAWODNIKÓW

(a) Drużyna niezagrywająca:

- (i) Podczas zagrania drużyny przeciwnej zawodnicy powinni przebywać bez ruchu przy liniach bocznych pomiędzy liniami oczekiwania. Jednakże:
 - 1) Skip i/lub wiceskip mogą znajdować się za linią końcową na końcu toru, ale nie mogą przeszkadzać w żaden sposób skipowi i/lub wiceskipowi drużyny zagrywającej.
 - 2) Zawodnik zagrywający jako następny może znajdować się w pobliżu linii bocznej, za linią haka na początku toru.
- (ii) Zawodnicy drużyny niewykonującej zagrania nie mogą w żaden sposób (ani zajęta pozycją, ani ruchem) zakłócać gry, rozpraszać lub wywierać presji na drużynie zagrywającej. Jeśli taka sytuacja będzie miała miejsce lub jakiś zewnętrzny czynnik rozproszy uwagę zawodnika podczas zagrania, to zagrywający zawodnik ma możliwość wyboru pozostawienia kamienia w grze tam, gdzie się zatrzymał lub powtórzenia zagrania po przywróceniu pierwotnych pozycji wszystkich pozostałych kamieni.

- (b) Drużyna zagrywająca:
- (i) Skip lub wiceskip (jeżeli nadeszła kolej zagrywania skipa, lub też jeżeli ten nie jest obecny na lodzie) jest odpowiedzialny za dom.
 - (ii) Zawodnik odpowiedzialny za dom podczas zagrania swojej drużyny zajmuje pozycję na lodzie za linią spalonego na końcu toru z przynajmniej jedną stopą/kołem na torze w trakcie zagrywania swojej drużyny.
 - (iii) Zawodnicy, którzy nie są odpowiedzialni za dom lub nie zagrywają, przyjmują pozycje do szcztokowania.
 - (iv) Nieprawidłowe położenie zawodników powoduje usunięcie zagrywanego kamienia, a poruszone kamienie są przywrócone do pierwotnych pozycji przez drużynę przeciwną.

R5. ZAGRANIE KAMIENIA

- (a) Jeśli nie jest to z góry ustalone lub nie jest wynikiem konkursu zagrań (*Last Stone Draw* – LSD), drużyny przeciwne używają rzutu monetą do określenia, która drużyna będzie wypuszczać kamień jako pierwsza w pierwszej partii. Porządek ten jest utrzymany do czasu, aż któraś drużyna zdobędzie punkt(y). Wtedy w następnej partii pierwszy kamień wypuszcza drużyna, która punktowała jako ostatnia.
- (b) Jeśli nie jest to z góry określone, to drużyna zagrywająca pierwszy kamień w pierwszej partii ma prawo wyboru koloru rączek kamieni.
- (c) Zawodnicy praworęczni zagrywają kamień z haka znajdującego się po lewej stronie linii środkowej. Zawodnicy leworęczni zagrywają kamień z haka znajdującego się po prawej stronie linii środkowej. Kamień zagrany z niewłaściwego haka jest usuwany z gry, a kamienie poruszone wskutek tego zagrania są przywracane przez przeciwną drużynę na pierwotne pozycje.
- (d) Kamień musi być wyraźnie wypuszczony z ręki przed osiągnięciem linii spalonego na początku toru. Jeśli powyższy obowiązek nie został spełniony, kamień jest niezwłocznie usuwany z gry przez drużynę zagrywającą.
- (e) Jeśli kamień naruszający linię spalonego nie został usunięty na czas i uderzył inne kamienie, to drużyna zagrywająca usuwa go, a drużyna niezagrywająca przywraca poruszone kamienie na ich pierwotne pozycje.

- (f) Kamień jest w grze i traktowany jako wypuszczony, jeśli osiągnął linię celu na początku toru (linię spalonego w curlingu na wózkach). Jeśli jej nie osiągnął, może być powtórnie zagrany.
- (g) Każdy zawodnik musi być gotowy do zagrania kiedy nadchodzi jego kolej, bez nadmiernego zużywania czasu.
- (h) Jeśli zawodnik zagrał kamieniem drużyny przeciwnej, kamień zatrzymuje się normalnie. Następnie zagrany kamień jest zamieniany na kamień drużyny zagrywającej.
- (i) Jeśli zawodnik zagrał kamień poza swoją kolejnością, partia kontynuowana jest tak jak gdyby nie popełniono błędu. Zawodnik, który nie zagrał jednego ze swoich kamieni, zagrywa ostatni kamień swojej drużyny w tej partii. Jeśli nie jest możliwe określenie który zawodnik nie wykonał zagrania, ostatni kamień drużyny w tej partii jest zagrywany przez zawodnika, który zagrywał pierwszy kamień.
- (j) Jeśli zawodnik zagrał za dużo kamieni w partii, partia kontynuowana jest tak jak gdyby nie popełniono błędu, a liczba kamieni zagrywanych przez ostatniego zawodnika jest odpowiednio zmniejszana. Jeśli zawodnik zagrywający ostatnie kamienie zagrał za dużo kamieni, ostatni kamień jest usuwany z gry, a drużyna która nie popełniła przewinienia przywraca poruszone kamienie na ich pierwotne pozycje.
- (k) Jeśli drużyna w jednej partii zagrała dwa kamienie z rzędu:
- (i) Drugi kamień jest usuwany z gry, a poruszone kamienie są przywracane na pierwotne pozycje przez drużynę niezagrywającą. Zawodnik, który omyłkowo zagrał drugi kamień, zagrywa ostatni kamień dla swojej drużyny w danej partii.
 - (ii) Partia jest powtarzana jeśli przewinienie nie zostało wykryte przed zagraniem kolejnego kamienia drużyny przeciwnej.
- (l) Jeśli niewłaściwa drużyna zagrała pierwszy kamień w partii:
- (i) Jeśli błąd został zauważony po zagraniu pierwszego kamienia, partia zostaje powtórzona;
 - (ii) Jeśli błąd został zauważony po zagraniu drugiego kamienia w partii, gra toczy się dalej, jak gdyby nie popełniono przewinienia.

R6. STREFA STRAŻNIKÓW

- (a) Kamień, który zatrzymał się pomiędzy linią celu a linią spalonego na końcu toru, z wyłączeniem domu, jest uważany za strażnika. Kamień na lub przed linią spalonego, znajdujący się w grze po uderzeniu w inny kamień, również jest uważany za strażnika.
- (b) Jeśli wcześniejszy niż szósty kamień w danej partii pośrednio lub bezpośrednio spowodował usunięcie z gry kamienia drużyny przeciwnej, znajdującego się w strefie strażników, to zagrywany kamień jest usuwany z gry, a poruszone kamienie są przywracane na pierwotne pozycje przez drużynę niezagrywającą.

R7. SZCZOTKOWANIE

- (a) Szczotkowanie jest dozwolone w jakimkolwiek kierunku (nie musi pokrywać całej szerokości kamienia), nie może pozostawiać żadnych zanieczyszczeń przed kamieniem, a ruch szczotki musi zakończyć się po jednej ze stron kamienia.
- (b) Kamień musi być wprawiony w ruch zanim może być szczotkowany. Kamień wprawiony w ruch przez kamień drużyny zagrywającej (bezpośrednio lub pośrednio) może być szczotkowany przed linią celu na końcu toru przez jednego lub więcej zawodników drużyny do której należy.
- (c) Zagrywany kamień może być szczotkowany przez dowolną liczbę zawodników drużyny zagrywającej, aż do momentu osiągnięcia linii celu na końcu toru.
- (d) Żaden zawodnik nie może szczotkować kamienia drużyny przeciwnej z wyjątkiem szczotkowania za linią celu na końcu toru. Szczotkowania nie można rozpocząć przed osiągnięciem przez kamień linii celu na końcu toru.
- (e) Tylko jeden zawodnik z każdej drużyny może szczotkować za linią celu na końcu toru w tym samym czasie. Może to być dowolny zawodnik drużyny zagrywającej, ale tylko skip lub wiceskip drużyny niezagrywającej.
- (f) Drużyna ma przywilej pierwszeństwa w szczotkowaniu swojego kamienia za linią celu, ale nie może blokować lub przeszkadzać w szczotkowaniu drużynie przeciwnej.

- (g) Jeśli nastąpiło naruszenie zasad szczotkowania, drużyna poszkodowana może pozostawić kamienie tam gdzie się zatrzymały lub ustawić kamień i wszystkie pozostałe, na których położenie ten kamień miał wpływ, tam gdzie zatrzymałyby się jeśli nie nastąpiłoby naruszenie zasad.

R8. DOTKNIĘCIE KAMIENI W RUCHU

- (a) Pomiedzy linią celu na początku toru a linią spalonego na końcu toru:
 - (i) Jeśli kamień został dotknięty (lub jego dotknięcie zostało spowodowane) przez zawodnika drużyny, do której ten kamień należy, lub przez jakiegokolwiek jego wyposażenie, dotknięty kamień niezwłocznie zostaje usunięty przez drużynę zagrywającą. Podwójne dotknięcie przez zawodnika wypuszczającego kamień przed linią spalonego na początku toru nie jest uznawane za przewinienie.
 - (ii) Jeśli kamień został dotknięty (lub jego dotknięcie zostało spowodowane) przez zawodnika drużyny, do której ten kamień nie należy, lub przez jakiegokolwiek jego wyposażenie, albo przez jakąkolwiek siłę zewnętrzną:
 - 1) jeśli kamień jest kamieniem zagrywanym – jest zagrywany ponownie;
 - 2) jeśli kamień nie jest kamieniem zagrywanym – jest ustawiany przez drużynę do której należy w miejscu, gdzie według niej kamień zatrzymałby się, gdyby nie został dotknięty.
- (b) Poza linią spalonego na końcu toru:
 - (i) Jeśli kamień został dotknięty (lub jego dotknięcie zostało spowodowane) przez drużynę do której należy albo przez jej wyposażenie, wtedy po zatrzymaniu się wszystkich kamieni drużyna przeciwna może:
 - 1) usunąć z gry dotknięty kamień i przywrócić wszystkie inne kamienie na ich pierwotne pozycje; lub
 - 2) pozostawić kamienie tam gdzie się zatrzymały; lub
 - 3) ustawić wszystkie kamienie w takich miejscach, w jakich prawdopodobnie zatrzymałyby się, gdyby kamień nie został dotknięty.

- (ii) Jeśli kamień został dotknięty (lub jego dotknięcie zostało spowodowane) przez drużynę do której nie należy albo przez jej wyposażenie, wtedy po zatrzymaniu się wszystkich kamieni drużyna przeciwna ustawia wszystkie kamienie w takich miejscach, w jakich prawdopodobnie zatrzymałyby się gdyby kamień nie został dotknięty.
 - (iii) Jeśli kamień został dotknięty (lub jego dotknięcie zostało spowodowane) przez siły zewnętrzne, wtedy po zatrzymaniu się wszystkich kamieni zostają one ustawione w takich miejscach, w jakich prawdopodobnie zatrzymałyby się gdyby kamień nie został dotknięty. Jeśli drużyny nie mogą dojść do porozumienia odnośnie pozycji, kamień jest zagrywany ponownie po przywróceniu pozycji wszystkich kamieni sprzed zagrania. Jeśli drużyny nie mogą dojść do porozumienia odnośnie pierwotnych pozycji, partia jest powtarzana.
- (c) Konkurs zagrań (*Last Stone Draw – LSD*):
- (i) Jeśli kamienia dotknął (lub spowodował jego dotknięcie) zawodnik drużyny zagrywającej, kamień jest usuwany z gry i zapisywany jest wynik 199,6 cm.
 - (ii) Jeśli kamienia dotknął (lub spowodował jego dotknięcie) zawodnik drużyny niezagrywającej, kamień jest zagrywany ponownie.
 - (iii) Jeśli kamień został dotknięty (lub jego dotknięcie zostało spowodowane) przez siły zewnętrzne, kamień jest zagrywany ponownie.
- (d) Jeśli kamień w ruchu został dotknięty przez kamień odbity od barier oddzielających tory, drużyna niezagrywająca ustawia kamień w miejscu którym prawdopodobnie zatrzymałby się gdyby nie został dotknięty.

R9. PR ZESUNIĘCIE STOJĄCYCH KAMIENI

- (a) Jeśli stojący kamień został przesunięty (lub jego przesunięcie zostało spowodowane) przez zawodnika i kamień ten nie miał wpływu na kamień w ruchu, wtedy przesunięty kamień jest przywracany na pierwotną pozycję przez drużynę, która nie popełniła przewinienia.
- (b) Jeśli stojący kamień został przesunięty (lub jego przesunięcie zostało spowodowane) przez siłę zewnętrzną i kamień ten nie miał wpływu na kamień w ru-

chu, wtedy przesunięty kamień jest przywracany na pierwotną pozycję, uzgodnioną przez obydwie drużyny.

- (c) Jeśli stojący kamień został przesunięty (lub jego przesunięcie zostało spowodowane) przez zawodnika i kamień ten miał wpływ na kamień w ruchu, wtedy należy pozwolić wszystkim kamieniom zatrzymać się, a następnie drużyna, która nie popełniła przewinienia, ma do wyboru:
 - (i) pozostawić kamienie tam gdzie się zatrzymały; lub
 - (ii) usunąć z gry kamień, którego tor został zmieniony, i przywrócić wszystkie kamienie na ich pierwotne pozycje; lub
 - (iii) ustawić wszystkie kamienie w takich miejscach, w jakich prawdopodobnie zatrzymałyby się, gdyby kamień nie został przesunięty.
- (d) Jeśli stojący kamień został przesunięty (lub jego przesunięcie zostało spowodowane) przez siłę zewnętrzną i kamień ten miał wpływ na kamień w ruchu, wtedy należy pozwolić wszystkim kamieniom zatrzymać się, a następnie ustawić kamienie, na które zdarzenie miało wpływ, w takich miejscach, w jakich prawdopodobnie zatrzymałyby się, gdyby kamień nie został przesunięty. Jeśli drużyny nie mogą dojść do porozumienia odnośnie pozycji, kamień jest zagrywany ponownie po przywróceniu pozycji wszystkich kamieni sprzed zagrania. Jeśli drużyny nie mogą dojść do porozumienia odnośnie pierwotnych pozycji, partia jest powtarzana.
- (e) Jeśli przesunięcie kamienia było spowodowane przez kamień, który odbił się od bariery oddzielającej tory, kamienie zostają ustawione na pierwotnych pozycjach przez drużynę niezagrywającą.
- (f) Konkurs zagrań (*Last Stone Draw – LSD*):
 - (i) Jeśli zawodnik drużyny zagrywającej przesunął kamień (lub spowodował jego przesunięcie) zanim kamień został zmierzony, kamień jest usuwany z gry i zapisywany jest wynik 199,6 cm.
 - (ii) Jeśli zawodnik drużyny niezagrywającej przesunął kamień (lub spowodował jego przesunięcie) zanim kamień został zmierzony, drużyna zagrywająca przywraca go na pierwotną pozycję.

- (iii) Jeśli kamień został przesunięty (lub jego przesunięcie zostało spowodowane) przez siły zewnętrzne przed zakończeniem pomiarów, kamień jest przywracany na pierwotną pozycję przez drużynę zagrywającą.

R10. WYPOSAŻENIE

- (a) Żaden z zawodników nie może powodować uszkodzeń lodu strojem, wyposażeniem, a także odciskami dłoni lub reszty ciała. W przypadku przewinienia zastosowanie ma poniższa procedura:
 - pierwsze przewinienie – pierwsze oficjalne ostrzeżenie i naprawa lodu;
 - drugie przewinienie – drugie oficjalne ostrzeżenie i naprawa lodu;
 - trzecie przewinienie – naprawa lodu i usunięcie zawodnika z gry.
- (b) Nie należy pozostawiać żadnych elementów wyposażenia bez opieki na powierzchni lodu.
- (c) Drużyny nie mogą używać komunikacji elektronicznej ani żadnych urządzeń modyfikujących głos podczas gry. Zabronione jest też korzystanie z innych urządzeń elektronicznych dostarczających informacji zawodnikom na polu gry. Wyjątkiem są stopery, które mogą być wyposażone tylko w funkcję mierzenia czasu.
- (d) Jeśli podczas gry używany jest elektroniczny czujnik linii spalonego:
 - (i) Rączka kamienia musi być odpowiednio aktywowana przed zagranie, aby zapewnić jej funkcjonalność w trakcie zagrania, w przeciwnym razie jest to traktowane jako przewinienie spalonego;
 - (ii) Podczas zagrania nie można mieć założonej rękawiczki na ręce zagrywającej kamień. W razie przewinienia zagrany kamień jest usuwany z gry, a inne kamienie poruszone podczas zagrania są przywracane przez drużynę niezagrywającą na pierwotne miejsca.
- (e) Używanie przedłużki (extendera) jest ograniczone do poniższych zasad:
 - (i) Nie może być używana w zawodach organizowanych przez WCF ani kwalifikacjach do nich z wyjątkiem zawodów na wózkach.

- (ii) Zawodnicy używający przedłużki muszą jej używać dla wszystkich kamieni przez cały czas gry.
- (iii) Z wyjątkiem curlingu na wózkach – kamień musi być zagrywany wzdłuż linii prostej łączącej hak i punkt celowania.
- (iv) Z wyjątkiem curlingu na wózkach – kamień musi być wyraźnie wypuszczony z przedłużki zanim którakolwiek stopa zagrywającego osiągnie linię celu na początku toru. Kamień jest w grze i uważany za wypuszczony, kiedy osiągnie linię spalonego na początku toru.
- (v) Z wyjątkiem curlingu na wózkach – jeśli podczas wypuszczania kamienia przy pomocy przedłużki nastąpiło naruszenie zasad, to kamień zagrywany jest usuwany z gry, a inne kamienie poruszone podczas zagrania są przywracane przez przeciwną drużynę na pierwotne miejsca.
- (vi) Przedłużka nie może mieć żadnych mechanicznych udogodnień poza samym przedłużeniem ręki/dłoni.
- (vii) Wszystkie przedłużki muszą być zgodne z Regulacjami Curlingu na Wózkach.

R11. PUNKTACJA

- (a) O wyniku meczu decyduje większa liczba punktów zsumowanych po wszystkich planowanych partiach, lub gdy drużyna uznaje zwycięstwo przeciwnika, lub też gdy jedna z drużyn jest arytmetycznie wyeliminowana, pod warunkiem, że ukończono minimalną ilość partii. Drużyna arytmetycznie wyeliminowana może dokończyć bieżącą partię, natomiast nie może rozpocząć następnej. Jeżeli drużyna została wyeliminowana arytmetycznie w ostatniej partii meczu, mecz powinien zostać zatrzymany w momencie kiedy to nastąpiło i partia nie powinna być dogrywana do końca. Jeśli po zaplanowanych partiach jest remis, drużyny grają dodatkową partię (lub partie) i drużyna, która wygra pierwszą partię wygrywa cały mecz.
- (b) Po zakończeniu partii drużyna otrzymuje jeden punkt za każdy kamień znajdujący się w domu (lub go dotykający) i który znajduje się bliżej celu niż najlepszy kamień przeciwnika.

- (c) Wynik w danej partii jest ustalany przez skipów lub wiceskipów odpowiedzialnych za dom. Jeśli kamienie, które mogły mieć wpływ na wynik zostały poruszone przed ustaleniem decyzji, zalicza się je na korzyść drużyny, która nie popełniła przewinienia.
- (d) Jeśli na koniec partii nie można wzrokowo określić, który kamień jest bliżej celu lub czy znajduje się w domu, można zastosować urządzenie pomiarowe. Mierzona jest wtedy odległość między środkiem domu a najbliższą częścią kamienia. Procedurę pomiaru może obserwować jedna osoba z każdej drużyny.
- (e) Jeśli dwa lub więcej kamieni stoi tak blisko celu, że niemożliwe jest użycie urządzenia pomiarowego, wtedy rozstrzygnięcia dokonuje się wzrokowo.
- (f) Jeśli nie można podjąć decyzji ani wzrokowo ani używając urządzenia pomiarowego (kamienie są równe), wtedy:
 - (i) jeśli pomiar miał określić zwycięzcę partii – partia uznawana jest za pustą;
 - (ii) jeśli pomiar miał określić liczbę dodatkowych punktów – brane są pod uwagę tylko kamienie będące bliżej celu.
- (g) Jeśli siła zewnętrzna spowodowała przesunięcie kamieni, które miały wpływ na podjęcie decyzji o wyniku partii, poniższe ma zastosowanie:
 - (i) jeśli poruszone kamienie określiłyby zwycięzcę partii – partia jest powtarzana;
 - (ii) jeśli drużyna ma uzgodnione punkty z nieporuszonych kamieni, a poruszony kamień (kamienie) określiłyby tylko liczbę dodatkowych punktów – drużyna ma do wyboru powtórzenie partii lub przyjęcie jako wynik tylko uzgodnionych punktów.
- (h) Drużyna może poddać mecz tylko gdy jest drużyną zagrywającą. Kiedy drużyna poddaje mecz przed zakończeniem partii, wynik tej partii jest ustalany w chwili poddania meczu według następujących reguł:
 - (i) Jeśli obie drużyny nadal mają kamienie do zagrywania, to na tablicy wyników jest umieszczany „X”.
 - (ii) Jeśli tylko jedna drużyna zagrała wszystkie swoje kamienie, to:

- 1) Jeśli drużyna, która zagrała wszystkie swoje kamienie ma kamień lub kamienie punktujące, wtedy punkty nie są przyznawane, a na tablicy wyników wpisywany jest „X”, chyba że punkty są konieczne do określenia wyniku.
 - 2) Jeśli drużyna, która nie zagrała wszystkich swoich kamieni ma kamień lub kamienie punktujące, na tablicy wyników są zamieszczane te punkty.
 - 3) Jeśli nie ma kamieni punktujących, na tablicy wyników umieszcza się „X”.
- (i) Jeśli drużyna nie jest w stanie rozpocząć gry o czasie, stosuje się odpowiednio zasady:
 - (i) Jeśli opóźnienie rozpoczęcia gry wynosi 1-15 minut, wtedy drużyna przeciwna otrzymuje punkt i przywilej wyboru pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszej partii właściwej gry. Partię traktuje się jako zakończoną.
 - (ii) Jeśli opóźnienie rozpoczęcia gry wynosi 15-30 minut, wtedy drużyna przeciwna otrzymuje dodatkowy punkt i przywilej wyboru pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszej partii właściwej gry. Dwie partie traktuje się jako zakończone.
 - (iii) Jeśli gra nie rozpoczęła się w ciągu 30 minut, wtedy drużyna przeciwna zostaje zwycięzcą przez walkower.
 - (j) Końcowy wynik meczu zakończony walkowerem jest zapisywany jako „Z-P”, zwycięzca – przegrany („W-L”, *winner-loser*).

R12. MECZE PRZERWANE

Jeśli z dowolnej przyczyny mecz został przerwany, gra wznawiana jest w momencie meczu, w którym został przerwany.

R13. CURLING NA WÓZKACH

- (a) Kamienie są zagrywane ze stojącego wózka.

(b) Kiedy kamień jest wypuszczany pomiędzy hakiem a najbardziej zewnętrzną krawędzią góry domu, wózek musi być tak ustawiony, że kamień znajduje się na linii środkowej na początku zagrania. Kiedy kamień jest wypuszczany pomiędzy zewnętrzną krawędzią domu a linią spalonego na początku toru, to wózek musi znajdować się w takim miejscu, by na początku zagrania cała szerokość kamienia mieściła się pomiędzy liniami dla wózków.

(c) Stopy zawodnika zagrywającego nie mogą dotykać lodu podczas zagrania, a koła wózka muszą mieć bezpośredni kontakt z lodem.

Zagranie kamienia dokonywane jest konwencjonalnym wypuszczeniem z ręki lub za pomocą przedłużki zgodnej z Regulacjami Curlingu na Wózkach. Kamień musi być wyraźnie wypuszczony z ręki lub z przedłużki zanim osiągnie linię spalonego na początku toru.

(d) Kamień jest w grze po osiągnięciu linii spalonego na początku toru. Kamień, który nie osiągnął tej linii, może być zawrócony i zagrany powtórnie.

(e) Szczotkowanie nie jest dozwolone.

(f) W przypadku naruszenia zasad zagrania, zagrywany kamień jest usuwany z gry, a pozostałe kamienie są przywracane przez przeciwną drużynę na pierwotne miejsca.

(g) W zawodach na wózkach pod auspicjami WCF każda drużyna na lodzie musi składać się z 4 zawodników zagrywających kamienie i zawierać przedstawicieli obu płci. Drużyna łamiąca tę zasadę przegrywa mecz walkowerem. Jeżeli zawodnik musi opuścić tor w trakcie partii z powodu choroby, wypadku lub innych usprawiedliwionych okoliczności (wyłączając usunięcie przez sędziego):

(i) Zawodnik może powrócić do gry, o ile jest w stanie zagrać wszystkie przewidziane dla niego kamienie.

(ii) Jeżeli kamień lub kamienie przewidziane dla zawodnika opuszczającego mecz dopiero muszą być zagrane w danej partii, zawodnik rezerwy musi być natychmiast wprowadzony do gry na pozycję zawodnika opuszczającego grę, by zagrać te kamienie, przy czym drużyna wciąż musi być złożona z zawodników obu płci. Niedotrzymanie tego obowiązku skutkuje walkowerem drużyny. Na początku następnej partii drużyna może zmienić kolejność zagrywania kamieni (która będzie obowiązywa-

ła przez pozostałą część meczu). Zmieniony zawodnik nie może powrócić do gry w meczu.

(iii) Jeżeli obydwa kamienie w partii zostały zagrane przez zawodnika opuszczającego mecz, na początku następnej partii drużyna musi wprowadzić zawodnika rezerwowego i może zmienić kolejność zagrywania kamieni (która będzie obowiązywała przez pozostałą część meczu). Zmieniony zawodnik nie może powrócić do gry w meczu.

(h) Każdy mecz zaplanowany jest na 8 partii.

R14. MIKSTY

(a) Każda drużyna musi składać się z dwóch mężczyzn i dwóch kobiet, którzy zagrywają kamienie naprzemiennie (K, M, K, M lub M, K, M, K). Nie ma zawodników rezerwowych.

(b) Jeśli w drużynie gra tylko 3 zawodników, musi być zachowana naprzemienność płci podczas zagrywania (K, M, K lub M, K, M). Jeśli podczas meczu jest konieczna zmiana składu drużyny z czteroosobowego na trzyosobowy, wtedy dopuszczalna jest zmiana kolejności zawodników tak, aby spełnić powyższy wymóg.

(c) Skip i wiceskip mogą zajmować dowolne pozycje w drużynie, ale muszą być odmiennej płci.

(d) Każdy mecz zaplanowany jest na 8 partii.

(e) Każda drużyna może mieć jednego trenera i jedną osobę dodatkową. Tylko te dwie osoby mogą zasiadać na ławce trenerów.

R15. PARY MIESZANE

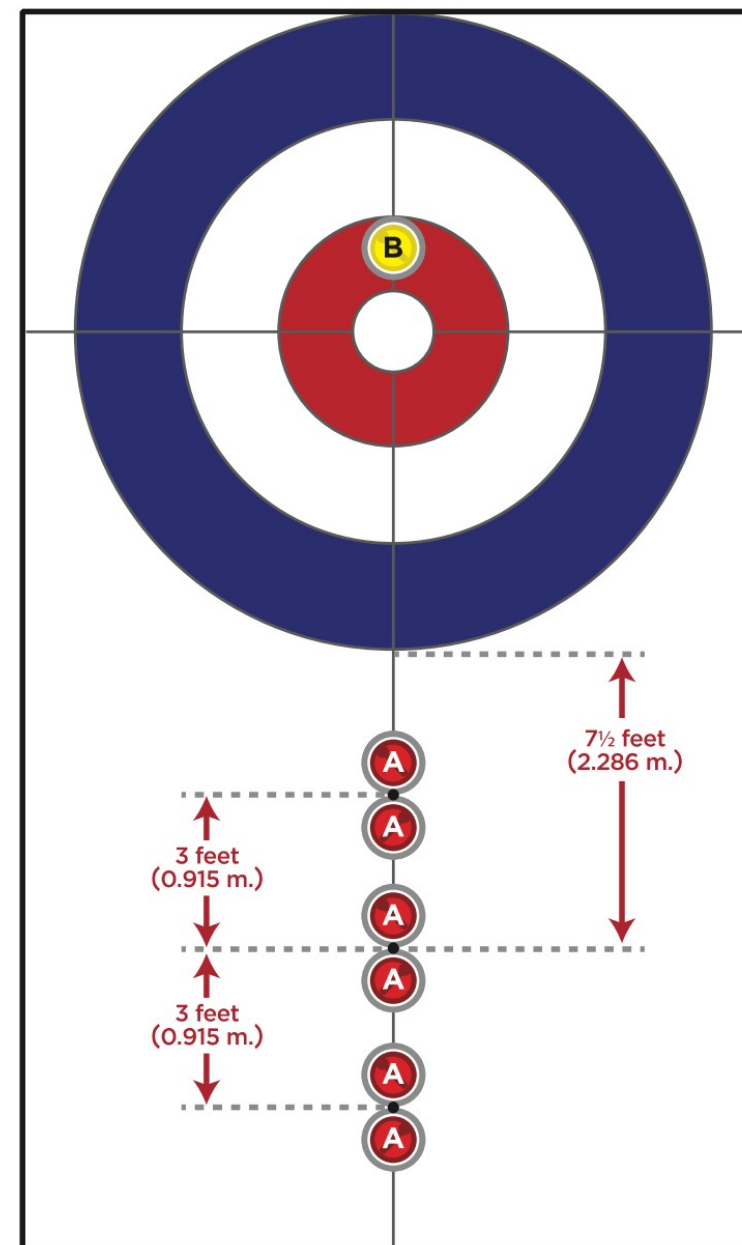
(a) Drużyna składa się z dwóch zawodników – kobiety i mężczyzny. Nie ma zawodników rezerwowych. Drużyna przegrywa walkowerem każdy mecz, w którym nie może grać w kompletnym składzie przez cały czas spotkania. Każda drużyna może mieć jednego trenera i jedną osobę dodatkową.

(b) Punktacja jest taka sama jak w klasycznym curlingu. Kamienie stacjonarne ustawiane na początku partii są uwzględniane w punktacji końcowej.

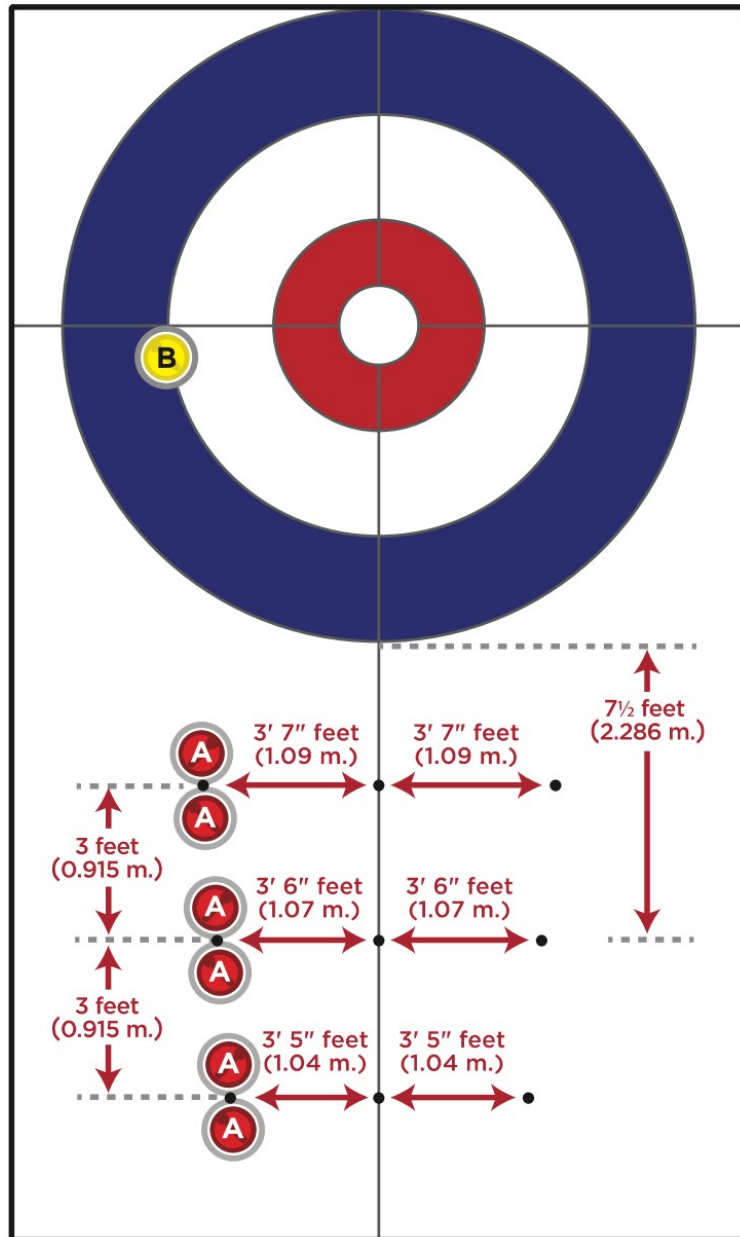
- (c) Każdy mecz zaplanowany jest na 8 partii.
- (d) Każda drużyna zagrywa 5 kamieni w partii. Zawodnik zagrywający pierwszy kamień drużyny musi zagrać też ostatni kamień drużyny. Drugi zawodnik zagrywa drugi, trzeci i czwarty kamień drużyny. Zawodnik zagrywający pierwszy kamień może zmieniać się z partii na partię.
- (e) Przed zagranie czwartego kamienia nie można usuwać z gry innych kamieni, wliczając kamienie stacjonarne i kamienie będące w domu. Czwarty kamień jest pierwszym, który może usunąć jakikolwiek kamień z gry. Jeśli ta zasada została naruszona, zagrywany kamień jest usuwany z gry, a inne poruszone kamienie powinny zostać przywrócone na ich pierwotną pozycję przez drużynę, która nie popełniła przewinienia.
- (f) Przed rozpoczęciem każdej partii, jedna z drużyn ustawia swój kamień stacjonarny w miejscu oznaczonym A lub B. Kamień stacjonarny drugiej drużyny jest umieszczany w drugim z tych miejsc. Lokalizacja miejsc jest określona poniżej:
- (i) Pozycja A – Środek kamienia znajduje się na linii środkowej. Kamień dotyka z przodu lub z tyłu jeden z 3 punktów zaznaczonych na lodzie na linii centralnej (szczegóły na rysunku poniżej):
- 1) w połowie między linią spalonego a zewnętrzną krawędzią przodu domu;
 - 2) 0,915 m od punktu 1 w stronę domu;
 - 3) 0,915 m od punktu 1 w stronę linii spalonego.

Oporając się na warunkach związanych z lodem, jeśli nie są dostępne oficjalne decyzje organizatorów, drużyny same (przed rozpoczęciem przedmeczowych rozgrzewek) wyznaczają na torze punkt dla pozycji A. Wyznaczony punkt nie może być zmieniony podczas meczu.

Strażnik centralny



Opcja Power Play



(ii) Pozycja B – Środek kamienia znajduje się na linii środkowej, a tył kamienia dotyka krawędzi tylnej koła o promieniu 0,610 m (drugi najmniejszy okrąg).

(iii) *Power Play*: Raz w ciągu meczu, każda drużyna, kiedy jest jej kolejność wyboru pozycji kamieni stacjonarnych, może użyć opcji *Power Play*. Kamień w domu (B), który należy do drużyny posiadającej przywilej ostatniego kamienia, jest ustawiany z boku domu, po dowolnej stronie linii środkowej. Tył kamienia w pozycji B dotyka linii celu w punkcie oddalonym od środka domu o 1,219 m (drugi największy okrąg). Kamień strażnik (A) jest ustawiany po tej samej stronie linii środkowej w odległości takiej samej jak w przypadku strażnika na linii centralnej. Szczegóły na rysunku poniżej. Opcja *Power Play* nie może być użyta w partiach dodatkowych.

- (g) Drużyną decydującą o umieszczeniu kamieni stacjonarnych jest:
- (i) W pierwszej partii o prawie umieszczania kamieni decyduje konkurs zagrań (LSD).
 - (ii) Od drugiej partii decyzja należy do drużyny przegrywającej partię poprzednią.
 - (iii) Jeśli poprzednia partia była pusta, decyzja należy do drużyny, która zagrywała pierwszy kamień w tej partii. W przypadku pustej partii, która była efektem niemożności określenia który kamień był lepszy, drużyna do której należała decyzja o umieszczeniu kamieni stacjonarnych nie zmienia się w następnej partii.
- (h) Drużyna, której kamień jest ustawiony na pozycji A (przed domem) zagrywa pierwszy kamień w partii, a drużyna, której kamień jest ustawiony na pozycji B (w domu) zagrywa drugi kamień w partii.
- (i) Podczas zagrywania, zawodnik drużyny zagrywającej niewypuszczający kamienia, może znajdować się na swoim torze w dowolnym miejscu. Po zagraniu kamień (jak i pozostałe poruszone kamienie drużyny) może być szczotkowany przez jednego lub obydwu zawodników na całym polu gry przed linią celu na końcu toru. Ta zasada ma zastosowanie podczas wszystkich zagrywanych kamieni, łącznie z konkursem zagrań LSD.

- (j) Jeśli drużyna złamała zasady kolejności zagrywania, wtedy zagrywany kamień jest usuwany z gry, a inne poruszone kamienie powinny zostać przywrócone na ich pierwotną pozycję przez przeciwną drużynę. Jeśli przewinienie nie zostało wykryte do zagrania kolejnego kamienia, to gra toczy się nadal, jak gdyby naruszenie zasad nie miało miejsca, jednak zawodnik zagrywający pierwszy kamień w partii może wypuścić maksymalnie dwa kamienie w tej partii.

R16. SUBSTANCJE ZABRONIONE

Zabronione i nieetyczne jest używanie środków zwiększających możliwości zawodnika, bez terapeutycznego uzasadnienia, niezależnie od tego, czy zażywane były świadomie czy nie. W przypadku wykrycia takich substancji zawodnik będzie zdyskwalifikowany z zawodów, a o zdarzeniu poinformowany zostanie właściwy Związek i może prowadzić to do późniejszego zawieszenia.

R17. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

Zabronione są niewłaściwe zachowania, obraźliwe lub wulgarnie słownictwo, agresywne używanie wyposażenia oraz umyślne niszczenie. Przypadki pogwałcenia tej zasady mogą skutkować zawieszeniem winnej osoby przez odpowiednie władze curlingowe.

REGUŁY ZAWODÓW

C1. OGÓLNE

- (a) Zasady gry na zawodach WCF są aktualnymi zasadami Światowej Federacji Curlingu (*World Curling Federation* – WCF). Jeśli wystąpią jakieś modyfikacje, powinny być wyjaśnione podczas odprawy technicznej.
- (b) Terminy zawodów WCF są określane przez Komitet Wykonawczy WCF.
- (c) Plany gier i wydarzeń są ustalane przez WCF po konsultacjach z Komitetem Organizacyjnym.
- (d) Zabronione jest palenie (również e-papierosów) na terenie zawodów WCF.
- (e) Stosowane są zasady i procedury antydopingowe WCF, spełniające wymagania Światowej Agencji Antydopingowej. Te zasady i procedury są publikowane w *WCF Anti-Doping Pamphlet*.
- (f) Wszelkie odstępstwa od zalecanych wymiarów toru muszą być zatwierdzone przez WCF.
- (g) W mistrzostwach WCF złote medale przyznawane są dla drużyny zajmującej pierwsze miejsce, srebrne dla drużyny zajmującej drugie miejsce, a brązowe dla drużyny zajmującej trzecie miejsce. 5 zawodników (2 w parach mieszanych lub 4 w mikstach) i ich trener otrzymują medale i mogą zająć miejsce na podium – jeśli byli obecni podczas zawodów i wywiązywali się ze swoich obowiązków. Na Zimowych Igrzyskach Olimpijskich, Igrzyskach Olimpijskich Młodzieży i Zimowych Igrzyskach Paraolimpijskich tylko zawodnicy otrzymują medale i mogą stanąć na podium.

C2. UCZESTNICTWO DRUŻYN

- (a) Każda drużyna musi być wyznaczona przez jej Związek/Federację.
- (b) Jeśli wyznaczona drużyna nie może lub nie chce uczestniczyć w zawodach, Związek/Federacja desygnuje inną drużynę.

- (c) Na każde zawody drużyna (zawodnicy i członkowie ekipy) musi być zgłoszona przynajmniej 14 dni przed ich rozpoczęciem. Wszelkie zmiany muszą być zgłoszone przed końcem odprawy technicznej.
- (d) Wszyscy zawodnicy uczestniczący w zawodach WCF muszą być pełnoprawnymi członkami należącymi do Związku/Federacji.
- (e) Aby móc grać w Mistrzostwach Świata Juniorów (WJCC) i zawodach kwalifikacyjnych do nich, zawodnik musi mieć mniej niż 21 lat w dniu 30 czerwca roku bezpośrednio poprzedzającym rok mistrzostw.
- (f) Aby móc grać w Mistrzostwach Świata Seniorów (WSCC) i zawodach kwalifikacyjnych do nich, zawodnik musi mieć nie mniej niż 50 lat w dniu 30 czerwca roku bezpośrednio poprzedzającym rok mistrzostw.
- (g) Aby móc grać w Mistrzostwach Świata na Wózkach (WWhCC) i zawodach kwalifikacyjnych do nich, zawodnik musi mieć istotne i widoczne upośledzenie funkcji nóg/chodu i używać wózka na co dzień. Zaklasyfikowanie zawodnika może nastąpić też według innych kryteriów.
- (h) Aby móc uczestniczyć w zawodach WCF jako członek ekipy, osoba musi mieć nie mniej niż 16 lat w dniu 30 czerwca roku bezpośrednio poprzedzającym rok rozgrywania zawodów.
- (i) Wszyscy zawodnicy i ich trener muszą uczestniczyć w odprawie technicznej. Niestawienie się na niej bez zgody Sędziego Głównego Zawodów skutkuje utratą przywileju ostatniego kamienia w pierwszym meczu drużyny. Na spotkaniu mogą być obecni tylko zawodnicy, jeden trener, szef ekipy i – jeśli to konieczne – tłumacz. Dla drużyn grających w fazie play-off obowiązkowa jest obecność jednej lub dwóch osób (graczy i/lub trenera) na odprawie technicznej przed meczami tej fazy. Niestawienie się na spotkaniu skutkuje utratą należnego przywileju wyboru (kolejności rozgrzewki, koloru kamieni itp.).
- (j) Kolejność zagrywania, pozycja skipa i wiceskipa, zawodnik rezerwowy i trener są deklarowane w formularzu drużyny, który jest dostarczany Sędziemu Głównemu Zawodów po zakończeniu odprawy technicznej. W formularzu, w razie konieczności, wpisywani są również szef ekipy, trener związkowy i tłumacz. Formularz z deklaracją składu drużyny na dany mecz (papierowy lub elektroniczny) musi być dostarczony Sędziemu Głównemu Zawodów najpóźniej 15 minut przed rozgrzewką przedmeczową w celu potwierdzenia oryginalnego składu drużyny lub wskazania zmian.

- (k) Drużyna musi zacząć zawody z czterema zawodnikami zagrywającymi kamienie (dwoma w parach mieszanych). Drużyna przegrywa walkowerem każdy mecz od początku zawodów, tak długo aż będzie w stanie rozpocząć mecz w składzie czteroosobowym. W usprawiedliwionych okolicznościach, za zgodą trzysobowej komisji (Dyrektor Zawodów WCF lub jego przedstawiciel, Delegat Techniczny Zawodów, Sędzia Główny Zawodów), drużyna może uzyskać pozwolenie na start w zawodach w składzie trzysobowym. W razie potrzeby apelacja powinna być składana na ręce Prezydenta WCF lub jego/jej przedstawiciela.
- (l) Po rozpoczęciu meczu trener, zawodnik rezerwowy i inni członkowie ekipy nie mogą komunikować się z drużyną ani przebywać w pobliżu pola gry. Wyjątkiem są specjalnie wyznaczone przerwy i czasy dla drużyn. Zastrzeżenie dotyczy wszelkich form porozumiewania słownego, wizualnego, pisemnego, elektronicznego, włączając sugestie wzięcia czasu dla drużyny. Trener, zawodnik rezerwowy i jeden z członków ekipy mogą być obecni podczas rozgrzewki, ale nie mogą się komunikować z drużyną podczas konkursu zagrań LSD. Zarówno komunikacja jak i przekaz informacji z ławki trenera do osób postronnych jest zabroniona podczas gry. Trenerzy i inne osoby przebywające na ławce trenera nie mogą oglądać ani słuchać transmisji z gry. Osoba naruszająca ten zakaz jest usuwana z ławki trenera do końca meczu.
- (m) Dla identyfikacji na potrzeby mediów i publiczności, drużyny występują pod nazwą, z jaką w zawodach występuje Związek/Federacja oraz dodatkowo z zaznaczonym nazwiskiem skipa.

C3. STROJE / SPRZĘT

- (a) Wszyscy członkowie drużyny zakładają jednakowe stroje i stosowne obuwie podczas meczów i oficjalnych treningów. Drużyny noszą jasne koszulki i kurtki/bluzy jeśli grają kamieniami z jasnymi rączkami oraz ciemne koszulki i kurtki/bluzy jeśli grają ciemnymi kamieniami. Kolory odzieży muszą być zgłoszone w WCF przed każdymi zawodami. Trenerzy i pozostali członkowie ekipy muszą mieć strój drużyny kiedy znajdują się na lodzie. Stroje jasnego koloru powinny mieć jako dominujący kolor biały lub żółty, który musi występować na minimum 70% powierzchni stroju, zarówno z przodu jak i z tyłu. Inne kolory jasnych strojów muszą być zaakceptowane przez WCF. Wniosek o zatwierdzenie

nie alternatywnego koloru musi być złożony najpóźniej 8 tygodni przed zawodami lub może być złożony na początku sezonu zbiorczo dla wielu imprez.

- (b) Na każdej koszulce i kurtce/bluzie, w poprzek górnej tylnej części ubrania, literami o wysokości 5,08 cm lub większymi, musi być napisane nazwisko zawodnika oraz na plecach powyżej pasa, literami o wysokości 5,08 cm lub większymi, nazwa pod jaką w zawodach występuje Związek/Federacja. Dodatkowo na plecach można zamieścić narodowy emblemat, ale tylko jako dodatek do nazwy pod jaką w zawodach występuje Związek/Federacja. Emblemat musi znaleźć się pomiędzy nazwą, pod jaką występuje Związek/Federacja, a nazwiskiem zawodnika. Jeśli dwóch lub więcej zawodników ma to samo nazwisko, dodaje się pierwszą literę (pierwsze litery) imienia.
- (c) Reklamy są dopuszczalne na ubraniach zawodników oraz ich wyposażeniu tylko zgodnie z aktualnymi wytycznymi WCF. WCF może zabronić używania ubrań lub wyposażenia, które będą nieakceptowalne lub niewłaściwe na zawodach WCF. W niniejszym opracowaniu znajdują się wytyczne WCF dotyczące ubioru.
- (d) Zawodnik lub trener w nieprawidłowym ubraniu ma zabroniony wstęp na pole gry oraz na ławkę trenerską.
- (e) Każdy zawodnik musi zadeklarować atestowaną szczotkę na początku meczu i jedynie ten zawodnik może używać tej szczotki do szczotkowania w czasie meczu. Kara: jeśli zawodnik szczotkuje szczotką innej osoby, kamień zostaje usunięty z gry.
- (f) Zawodnicy nie mogą zmieniać główek swoich szczotek w czasie meczu, chyba że Sędzia Główny udzieli specjalnego zezwolenia. Kara: jeśli zmiana zostanie dokonana bez zezwolenia, drużyna przegrywa mecz walkowerem.
- (g) Jeśli do gry wchodzi zawodnik rezerwowy, zawodnik ten musi użyć główki szczotki zawodnika, którego zastępuje. Kara: jeśli nowa główka szczotki zostanie wprowadzona do gry, drużyna przegrywa mecz walkowerem.
- (h) Cały sprzęt używany na polu gry w zawodach WCF musi spełniać Standardy Sprzętowe WCF, zdefiniowane i opublikowane na stronie internetowej WCF. Powody uznania sprzętu za niedozwolony obejmują (ale nie ograniczają się do): uszkodzenie powierzchni lodu, niezgodność z obowiązującymi zasadami lub normami (np. użycie urządzeń komunikacyjnych), wyniki testów pokazują-

ce nieuczciwą przewagę użytkownika sprzętu, niezarejestrowanie sprzętu przed upływem terminu w biurze WCF.

- (i) Kary za używanie w zawodach WCF sprzętu, który nie jest zgodny ze Standardami Sprzętowymi WCF:
 - (i) Pierwsze przewinienie drużyny w czasie zawodów – zawodnik jest zdyskwalifikowany na czas zawodów, a drużyna przegrywa mecz walkowerem;
 - (ii) Drugie przewinienie drużyny w czasie zawodów – drużyna jest zdyskwalifikowana z zawodów, a wszyscy zawodnicy są wykluczeni z zawodów WCF na okres 12 miesięcy.
- (j) Wyposażenie zawodników na wózkach określone jest w Regulacjach Curlingu na Wózkach.

C4. ROZGRZEWKA PRZEDMECZOWA

- (a) Każda drużyna przed każdym meczem w zawodach WCF ma prawo do rozgrzewki przedmeczowej na torze, na którym będzie odbywał się mecz.
- (b) Czas rozpoczęcia i długość rozgrzewki są podawane na odprawie technicznej.
- (c) Harmonogram rozgrzewek przedmeczowych podczas fazy grupowej jest z góry ustalany i brane jest pod uwagę to, aby każda drużyna miała jednakową liczbę rozgrzewek jako pierwsza i druga. Dla meczów fazy grupowej, gdzie nie jest to możliwe, rzut monetą decyduje o tym która drużyna wygrywa prawo wyboru pierwszej lub drugiej rozgrzewki.
- (d) W meczach po fazie grupowej, gdy przywilej ostatniego kamienia w pierwszej partii jest z góry określony, drużyna mająca ten przywilej rozpoczyna rozgrzewkę jako pierwsza.
- (e) Jeśli osoba odpowiedzialna za lód uzna to za konieczne, po rozgrzewce lód jest czyszczony, a ścieżka ślizgu odświeżona (pokropiona).

C5. DŁUGOŚĆ MECZÓW

- (a) W zawodach z meczami planowanymi na 10 partii, w meczach fazy play-off musi zostać ukończone minimum 8 partii, a we wszystkich pozostałych meczach to minimum wynosi 6 partii.
- (b) W zawodach z meczami planowanymi na 8 partii musi być ukończone minimum 6 partii.

C6. CZAS GRY

- (a) Każda drużyna ma 38 minut czasu do namysłu na mecz składający się z 10 partii oraz 30 minut czasu do namysłu na mecz składający się z 8 partii (38 minut w meczach na wózkach i 22 minuty w parach mieszanych). Czas jest rejestrowany i widoczny dla drużyn i trenerów przez cały czas gry.
- (b) Jeśli drużyna opóźnia rozpoczęcie meczu, to czas do namysłu jest skracany o 3 minuty 45 sekund (4 minuty 45 sekund w meczach na wózkach, 2 minuty 45 sekund w parach mieszanych) za każdą partię uznaną za zakończoną (odpowiednio do zasady z punktu R11(i)).
- (c) Jeśli zachodzi konieczność grania dodatkowej partii, zegary są zerowane i każda z drużyn otrzymuje 4 minuty 30 sekund czasu do namysłu na każdą dodatkową partię (6 minut dla meczów na wózkach i 3 minuty dla par mieszanych).
- (d) Gra i każda partia rozpoczyna się, kiedy mija wyznaczony czas przerwy. Zegar drużyny zagrywającej nie ruszy podczas rozpoczęcia partii/meczu, chyba że drużyna opóźnia rozpoczęcie gry (nie ma wybicia z haka lub wypuszczenia kamienia z extendera). Wtedy zegar rozpoczyna odmierzenie czasu. Jeśli nie ma opóźnień, wtedy zegar drużyny zagrywającej drugi kamień jest pierwszym zegarem uruchamianym w każdej partii.
- (e) Jeśli poniższe kryteria są spełnione, to drużyna niezagrywająca staje się zagrywającą i jej zegar jest uruchamiany:
 - (i) wszystkie kamienie zatrzymają się lub przekroczą linię końcową; i
 - (ii) kamienie poruszone w wyniku przewinienia przez drużynę zagrywającą, a wymagające przywrócenia na pierwotną pozycję, powróciły na pierwotne pozycje; i

- (iii) tor został zwolniony dla drużyny przeciwnej: zawodnik w domu cofnął się za linię końcową, zagrywający i szcnotkujący usunęli się na bok toru.
- (f) Zegar drużyny jest zatrzymywany kiedy zagrany kamień osiąga linię celu (lub linię spalonego w curlingu na wózkach) na początku toru.
- (g) Drużyna może zagrywać kamień tylko jeśli jej zegar jest uruchomiony lub jego uruchomienie jest zaplanowane. Naruszenie tej zasady skutkuje powtórным zagranie kamienia (po ewentualnym ustawieniu kamieni poruszonych po zagranie na ich pierwotne pozycje przez drużynę przeciwną). Czas drużyny zagrywającej startuje gdy tylko przesunięte kamienie powrócą na swoje miejsce i zostaje zatrzymany, gdy ponownie zagrywany kamień osiągnie linię celu (lub linię spalonego w curlingu na wózkach) na początku toru.
- (h) Czas obu drużyn jest zatrzymywany jeśli kamienie trzeba ustawić na ich pierwotnych pozycjach po przesunięciu ich przez siłę zewnętrzną.
- (i) Zegary zatrzymują się na czas interwencji sędziów.
- (j) Po ustaleniu przez drużyny wyniku partii następuje przerwa, w czasie której obydwa zegary są zatrzymane. Jeśli potrzebny jest pomiar odległości kamieni, przerwa zaczyna się po jego zakończeniu. Długość przerwy pomiędzy partiami może zależeć od potrzeb transmisji telewizyjnej lub innych czynników. Jest określana oddzielnie dla każdego zawodnika i ogłaszana na odprawie technicznej przed zawodami. Kiedy przerwa trwa 3 lub więcej minut, drużyny są informowane kiedy do końca przerwy pozostaje jedna minuta. Drużyny nie powinny zagrywać pierwszego kamienia następnej partii dopóki nie pozostało mniej niż 10 sekund przerwy. Zegar drużyny zagrywającej startuje po zakończeniu przerwy, chyba że zawodnik jest w trakcie zagrania. Długość przerwy zazwyczaj wynosi:
 - (i) 1 minutę po zakończeniu każdej partii, z wyjątkiem sytuacji opisanych w punkcie (j)(ii). W rozgrywkach par mieszanych, gdy zawodnicy są odpowiedzialni za umieszczenie kamieni stacjonarnych przed każdą partią, do czasu pomiędzy partiami dodaje się 30 sekund. Drużyny nie mogą spotkać się lub komunikować się w tym czasie z trenerem, zawodnikiem rezerwowym, ani innymi członkami ekipy.
 - (ii) 5 minut po partii kończącej połowę planowanej długości meczu. Drużyny mogą w tym czasie spotkać się w polu gry z zawodnikiem rezerwowym

i dowolną osobą uprawnioną do przebywania w czasie tego meczu na ławce trenerskiej.

- (k) Jeśli zawodnik powtarza zagranie, wtedy sędzia określa czy potrzebny czas będzie odjęty od czasu drużyny.
- (l) Jeśli zachodzi konieczność powtórzenia partii, zegary zostają cofnięte do czasów wskazywanych na zakończenie poprzedniej partii.
- (m) Jeśli sędzia uzna, że drużyna niepotrzebnie opóźnia grę, powiadamia skipa drużyny, która popełnia wykroczenie. Jeśli po tym powiadomieniu następny kamień nie dotrze do linii celu (linii spalonego w curlingu na wózkach) na początku toru w przeciągu 45 sekund, to kamień ten jest natychmiast usuwany z gry.
- (n) Każda drużyna musi ukończyć grę w przydzielonym czasie lub przegrywa mecz walkowerem. Jeśli kamień osiągnie linię celu (linię spalonego w curlingu na wózkach) na początku domu przed upływem wyznaczonego czasu, przyjmuje się, że kamień został zagrany w czasie.
- (o) Jeśli zegar drużyny został omyłkowo włączony zamiast zegara przeciwnika, wtedy do jej czasu dodaje się podwojony czas trwania pomyłki.
- (p) Jeśli zegar omyłkowo nie został włączony (żaden zegar nie odliczał czasu), nie odejmuje się czasu drużynie, która skorzystała wskutek pomyłki, ale czas trwania pomyłki zostaje dodany do czasu drużyny przeciwnej.

C7. CZASY DLA DRUŻYNY / PRZERWY TECHNICZNE

- (a) Czas dla drużyny jest dozwolony we wszystkich zawodach WCF, zarówno tych z pomiarem czasu do namysłu, jak i bez niego.
- (b) Każda drużyna może wziąć jeden 60 sekundowy czas podczas każdego meczu i jeden 60 sekundowy czas w każdej dodatkowej partii.
- (c) Procedury dla czasów drużyny:
 - (i) Tylko zawodnicy na lodzie mogą wziąć czas.
 - (ii) Czas może być wzięty przez dowolnego zawodnika tylko wtedy gdy zegar jego drużyny odmierza czas. Zawodnicy sygnalizują chęć wzięcia czasu rękoma, składając je w literę „T”.

- (iii) Czas dla drużyny (gdy czas do namysłu jest wyłączony) rozpoczyna się gdy zostanie zażądany i składa się z czasu potrzebnego na przemieszczenie się osoby z ławki trenera plus 60 sekund. Czas na przemieszczenie się jest określany w każdym zawodach przez Sędziego Głównego Zawodów i przysługuje wszystkim zespołom, niezależnie od tego, czy zespół ma trenera czy nie, oraz czy trener idzie do drużyny czy nie.
 - (iv) Tylko jedna osoba siedząca na ławce trenera (i tłumacz, jeśli jest konieczny) może spotkać się z drużyną. Osoba ta (ewentualnie w towarzystwie tłumacza, jeśli to konieczne) musi użyć wyznaczonej drogi dojścia do drużyny i nie może stać na powierzchni toru, jeśli przy torze jest przejście.
 - (v) Drużyna jest informowana, gdy do końca czasu pozostaje 10 sekund.
 - (vi) Gdy mija czas dla drużyny, osoba z ławki trenerskiej musi przerwać konsultację z drużyną i niezwłocznie wrócić na ławkę trenera.
- (d) Drużyna może zażądać przerwy technicznej na orzekanie zasad, ze względu na kontuzję lub w innych usprawiedliwionych przypadkach. Podczas przerwy technicznej obydwa zegary są zatrzymane.

C8. PRZYPISANIE KAMIENI / KONKURS ZAGRAŃ (LAST STONE DRAW – LSD)

- (a) Drużyna wymieniona jako pierwsza w planie gier w fazie grupowej używa do gry kamieni z rączkami w ciemnym kolorze, druga drużyna – w jasnym kolorze.
- (b) Przed meczami wymagającymi konkursu zagrań (LSD), na zakończenie rozgrzewki przedmeczowej, dwóch zawodników z każdej drużyny zagrywa po jednym kamieniu do celu, w tę stronę toru, z której będzie zaczynał się mecz. Pierwszy zawodnik zagrywa kamień z rotacją zgodną z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (*clockwise* – CW), a drugi z przeciwną do kierunku ruchu wskazówek zegara (*counter clockwise* – CCW). Zawodnik (rezerwowy), który zagrywa lub szczotkuje taki kamień, nie musi grać w meczu. Podczas zagrania dozwolone jest szczotkowanie (oprócz curlingu na wózkach). W rozgrywkach mikstów każdy kamień musi być zagrany przez zawodnika odmiennej płci, ale drużyna wybiera szczotkujących niezależnie od płci.

Pierwszy kamień jest zmierzony i usuwany z pola gry zanim drugi kamień zostanie zagrany. Odległości uzyskane dla obu kamieni są sumowane i stanowią wynik konkursu zagrań (LSD). Drużyna z niższym wynikiem ma prawo wyboru zagrania pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszej partii meczu. Jeśli wyniki LSD obu drużyn są identyczne, wtedy porównywane są wyniki indywidualnych LSD i drużyna z najlepszym z nich (i różnym od wyniku przeciwnika) ma prawo wyboru zagrania pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszej partii meczu. Jeśli obie drużyny mają identyczne wyniki najlepszych indywidualnych LSD, wtedy prawo wyboru ustalane jest przy pomocy rzutu monetą.

- (c) Odległości LSD są mierzone i zapisywane w następujący sposób:
 - (i) Wszystkie odległości są mierzone od środka domu do najbliższej części kamienia, ale wyniki są podawane jako odległość w centymetrach od środka domu do środka kamienia.
 - (ii) Oficjalny promień kamienia używanego w mistrzostwach WCF wynosi 14,2 cm.
 - (iii) Do każdego zmierzonego wyniku jest dodawana wartość promienia kamienia (14,2 cm). To oznacza, że wynik dla kamieni poza domem wynosi $185,4 \text{ cm} + 14,2 \text{ cm} = 199,6 \text{ cm}$.
 - (iv) Kamienie zakrywające środek domu są mierzone od dwóch punktów na granicy koła o średnicy 1,219 m. Te dwa punkty tworzą kąt 90° ze środkiem domu i znajdują się 0,61 m od środka domu.
- (d) Całkowita liczba kamieni i liczba kamieni z rotacją CW i CCW zagrywanych przez każdego zawodnika jest określana w zależności od liczby meczów rozgrywanych na zawodach w fazie grupowej. Na podstawie formularza drużyny czterech zawodników (2 w parach mieszanych) musi wykonać minimalną liczbę zagrań LSD. Jeśli minimalna liczba nie zostanie spełniona, to odpowiednie LSD drużyny jest (są) zapisywane jako 199,6 cm.
 - (i) Kamienie LSD zagrywane przez zawodnika rezerwowego mogą być łączone z zagraniem tylko jednego zawodnika, tak aby zawodnik ten spełniał wymagane minimum zagranych kamieni LSD podczas obliczania DSC.

- (ii) Gdy drużyna rozgrywa całe zawody trzema zawodnikami, liczba kamieni LSD brakującego zawodnika jest dzielona równomiernie pomiędzy pozostałych zawodników.
- (iii) Gdy drużyna rozpoczyna zawody w pełnym składzie, ale następnie zawodnik nie jest w stanie wypełnić wymaganego minimum zagranych kamieni LSD (z dowolnego powodu), dla każdego brakującego zagrania takiego zawodnika zapisywany jest wynik 199,6 cm.

Brane pod uwagę mecze w fazie grupowej	Liczba branych pod uwagę kamieni LSD	Minimum dla każdego zawodnika
4	8	2 kamienie, 1 CW + 1 CCW
5	10	2 kamienie, 1 CW + 1 CCW
6	12	2 kamienie, 1 CW + 1 CCW
7	14	3 kamienie, min. 1 CW + min. 1 CCW
8	16	3 kamienie, min. 1 CW + min. 1 CCW
9	18	4 kamienie, 2 CW + 2 CCW
10	20	4 kamienie, 2 CW + 2 CCW
11	22	4 kamienie, 2 CW + 2 CCW
12	24	5 kamieni, min. 2 CW + min. 2 CCW

- (e) W meczach par mieszanych każdy z zawodników zagrywa równą liczbę kamieni LSD z rotacją CW i CCW. Liczba kamieni z poszczególnymi rotacjami może być różna o 1, jeśli liczba meczów jest nieparzysta.
- (f) Na zawodach WCF z fazą grupową rozgrywaną w jednej grupie, kolory kamieni i pierwszy kamień w pierwszej partii w meczach następujących po tej fazie, są ustalane w sposób następujący:
 - (i) Drużyna z lepszym bilansem zwycięstw/porażek ma prawo wyboru koloru rączek kamieni i pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszej partii meczu.
 - (ii) Jeśli drużyny mają taki sam bilans zwycięstw/porażek, wtedy zwycięzca bezpośredniego meczu ma prawo wyboru koloru rączek kamieni albo pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszej partii meczu.

- (iii) Niezależnie od punktów (i) i (ii), w zawodach gdzie ma zastosowanie system *Page play-off*, drużyna która wygrała mecz 1 vs. 2 ma prawo wyboru koloru rączek kamieni i pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszej partii meczu o złoty medal. Drużyna, która przegrała mecz półfinałowy ma prawo wyboru koloru rączek kamieni i pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszej partii meczu o brązowy medal.

- (g) W zawodach WCF, gdy drużyny grają mecze każdy z każdym w oddzielnych grupach i przechodzą do fazy play-off, a wcześniej grały w jednej grupie, jest stosowana reguła z punktu C8 (f). Jeśli drużyny są z różnych grup, wtedy drużyna z niższym DSC ma prawo wyboru pierwszej lub drugiej rozgrzewki albo koloru rączek kamieni. Standardowa procedura LSD (bez wymogu minimum zagranych kamieni) określa która drużyna ma prawo wyboru pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszej partii.

C9. PROCEDURA USTALANIA RANKINGU DRUŻYNY / DRUŻYNOWY WYNIK ZAGRAŃ (*DRAW SHOT CHALLENGE – DSC*)

- (a) Podczas fazy grupowej drużyny z takim samym bilansem zwycięstw i porażek są podawane w tabeli w kolejności alfabetycznej, za pomocą ich trzyliterowego kodu, i klasyfikowane na tym samym miejscu.
- (b) Miejsce drużyny na koniec fazy grupowej ustala się według kolejno podanych kryteriów:
 - (i) Kolejność drużyn jest ustalana na podstawie ilości ich zwycięstw/przegranych.
 - (ii) Jeśli dwie drużyny mają taki sam bilans zwycięstw/przegranych, wyżej klasyfikowana jest drużyna, która wygrała bezpośredni mecz w fazie grupowej.
 - (iii) Jeśli trzy lub więcej drużyn ma taki sam bilans, wtedy ich miejsca określa bilans bezpośrednich meczów pomiędzy nimi. Jeśli ta procedura pozwoli sklasyfikować tylko część z nich, wtedy decyduje bilans bezpośrednich meczów pomiędzy drużynami, których miejsce nie zostało jeszcze określone.
 - (iv) Jeśli nie da się sklasyfikować drużyn zgodnie z punktami (i), (ii) lub (iii), kolejność jest ustalana na podstawie drużynowego wyniku zagrań

(DSC). DSC jest średnią odległością wszystkich zagrań LSD wykonanych przez zawodników drużyny w czasie fazy grupowej.

Kiedy faza grupowa rozgrywana jest w oddzielnych grupach o różnej liczbie drużyn, wtedy jedynie LSD z tyłu pierwszych meczów każdej drużyny, ile rozegrały zespoły z najmniej licznej grupy, są używane, aby zapewnić jednakowy sposób obliczenia DSC. Czterej zawodnicy (2 w parach mieszanych) muszą spełnić wymagane minimum zagranych kamieni LSD w meczach, które są brane pod uwagę do obliczenia DSC.

W przypadku wykonania 11 lub mniej indywidualnych zagrań kamieni, najłabsze zagranie jest pomijane przy obliczaniu średniej. W przypadku wykonania więcej niż 11 zagrań kamieni, dwa najłabsze zagrania są pomijane przy obliczaniu średniej.

Drużyna z mniejszym wynikiem DSC jest wyżej sklasyfikowana. Jeśli odległości DSC są równe, wtedy wyższa pozycja przypada drużynie z najmniejszym (różnym od przeciwnika) indywidualnym wynikiem konkursu rzutów LSD. Gdy wszystkie wyniki LSD są równe, wtedy wyższą pozycję uzyskuje drużyna z wyższym Światowym Rankiem WCF.

- (v) W przypadku gdy drużyny grały w różnych grupach i nie zakwalifikowały się do fazy play-off, końcowa klasyfikacja jest ustalana na podstawie porównania wyników DSC drużyn, które zajęły takie samo miejsce w grupach. Drużyna z najlepszym DSC jest klasyfikowana najwyżej.
- (vi) W zawodach, gdzie jedna przegrana eliminuje drużynę z zawodów, drużyny wyeliminowane w tej samej turze są podawane w tabeli w kolejności alfabetycznej i klasyfikowane na tym samym miejscu. Wśród dwóch przegranych z meczów kwalifikacyjnych do półfinałów w Mistrzostwach Świata Mężczyzn, Kobiet i na Wózkach, drużyna z wyższej pozycji po fazie grupowej jest klasyfikowana na 5 miejscu, a z niższej – na 6.
- (c) W przypadku, gdy drużyny mają jednakowy bilans zwycięstw/przegranych na miejscach decydujących o awansie do fazy play-off, drużyna (drużyny) może (mogą) być eliminowane bez rozgrywania dodatkowego meczu. Tie-break nie jest rozgrywany.
- (d) W przypadku, gdy drużyny mają jednakowy bilans zwycięstw/przegranych na miejscach decydujących o rozegraniu meczu barażowego drużyna (drużyny)

może (mogą) uniknąć pozycji barażowej bez wygrywania dodatkowego meczu. Tie-break nie jest rozgrywany.

- (e) W przypadku, gdy drużyny mają jednakowy bilans zwycięstw/przegranych na miejscach decydujących o spadku, drużyna (drużyny) może (mogą) uniknąć spadku lub znaleźć się na pozycji spadkowej bez rozgrywania dodatkowego meczu. Tie-break nie jest rozgrywany.
- (f) Jeśli drużyna nie może wystartować w zawodach, ukończyć ich lub zostaje zdyskwalifikowana, stosowane są następujące procedury:
 - (i) Drużyna nie startuje (DNS)
 - Jeżeli plan gier jest stworzony na nowo, drużyna nie jest nigdzie wymieniona.
 - Jeżeli plan gier nie może być stworzony na nowo, drużyna jest sklasyfikowana na ostatniej pozycji, z dopiskiem „DNS”.
 - (ii) Drużyna nie kończy zawodów (DNF)
 - Jeżeli drużyna nie skończy wszystkich przewidzianych dla niej meczów w fazie grupowej, wyniki wszystkich rozegranych przez nią meczów zostają zachowane, a mecze nierozegrane są przegrane walkowerem; drużyna jest sklasyfikowana zgodnie z zasadą C9.
 - Wyniki wszystkich rozegranych meczów są uwzględniane po zakończeniu fazy grupowej. Jeżeli drużyna zakwalifikowała się do fazy play-off, a w niej nie wystartuje, zajmuje miejsce najwyżej sklasyfikowanego zespołu, który nie zakwalifikował się do fazy play-off, a zespół ten oraz kolejne wyżej sklasyfikowane przesuwają się odpowiednio w górę tabeli. Powyższa zmiana powinna nastąpić nie później niż 2 godziny przed planowanym rozpoczęciem meczów fazy play-off. W przeciwnym wypadku następny rywal drużyny niekończącej zawodów wygrywa mecz walkowerem.
 - W czasie fazy play-off drużyna przegrywa mecz(e) walkowerem i jest odpowiednio sklasyfikowana.

- (iii) Drużyna jest zdyskwalifikowana z zawodów (DSQ)
- Podczas fazy grupowej wszystkie wyniki zdyskwalifikowanej drużyny zostają usunięte, a drużyna jest sklasyfikowana na ostatnim miejscu z dopiskiem „DSQ”.
 - Po zakończeniu fazy grupowej wszystkie wyniki zdyskwalifikowanej drużyny zostają usunięte, a drużyna jest sklasyfikowana na ostatnim miejscu z dopiskiem „DSQ”.
 - W czasie fazy play-off drużyna przegrywa mecz walkowerem i jest sklasyfikowana na ostatnim miejscu z dopiskiem „DSQ”. Wynik jej ostatniego meczu jest zmieniony na „Z-P”.
 - Po zakończeniu zawodów drużyna jest sklasyfikowana na ostatnim miejscu z dopiskiem „DSQ”. Wynik jej ostatniego meczu jest zmieniony na „Z-P”.

Drużyna, która nie kończy zawodów (DNF) zachowuje punkty związane z końcową pozycją w zawodach, drużyna zdyskwalifikowana (DSQ) nie zdobywa żadnych punktów kwalifikacyjnych lub do światowego rankingu.

C10. SĘDZIOWIE

- (a) WCF powołuje Sędziego Głównego Zawodów i Asystenta (Asystentów) Sędziego Głównego na każde zawody. W ich gronie powinni być przedstawiciele obu płci. Sędziowie są zatwierdzani przez ich Związki/Federacje.
- (b) Sędzia rozstrzyga spory pomiędzy drużynami bez względu na to czy przedmiot sporu jest opisany w przepisach czy nie.
- (c) Sędzia może interweniować w dowolnym momencie meczu i dawać wskazówki dotyczące ustawienia kamieni, postępowania zawodników czy stosowania przepisów.
- (d) Sędzia Główny Zawodów może interweniować w dowolnym czasie dowolnego meczu i dawać wskazówki dotyczące przebiegu gry.
- (e) Sędzia może opóźnić grę z dowolnego powodu i określić długość tego opóźnienia.

- (f) Wszystkie wątpliwości dotyczące zasad są rozstrzygane przez sędziego. W przypadku odwołania od decyzji sędziego, decyzja Sędziego Głównego Zawodów jest ostateczna.
- (g) Sędzia Główny Zawodów może usunąć z gry zawodnika, trenera lub innych członków ekipy za nieodpowiednie zachowanie lub słownictwo. Usunięta osoba musi opuścić teren zawodów i nie może uczestniczyć w dalszej grze. Zawodnik rezerwowy nie może zastąpić zawodnika usuniętego podczas gry.
- (h) Sędzia Główny Zawodów może wnioskować do odpowiedniej organizacji curlingowej o dyskwalifikację lub zawieszenie zawodnika, trenera lub innych członków ekipy na czas obecnych lub przyszłych zawodów.

UBIÓR

Buty	Nie ma żadnych warunków, według indywidualnych preferencji.
Skarpetki	Nie ma żadnych warunków, jeśli schowane pod spodniami.
Getry (ocieplacze)	W tym skarpetki zakładane na spodnie – identyczne dla całej drużyny.
Spodnie	Identyczne logo, znaki graficzne, kolor; mogą być różnych marek.
Szorty	Nie są dozwolone podczas zawodów WCF.
Pasy	Identyczne, jeśli są widoczne.
Spódniczki	Pasujący kolor, identyczny kolor rajstop; w drużynie można nosić spódniczki i spodnie.
Podkoszulki	Mogą być widoczne (długie rękawy pod krótkimi rękawkami), ale strój musi być zgrany kolorystycznie.
Koszulki	Mogą być wpuszczone lub nie.
Kamizelki	Dopuszczalne, muszą być zgrane kolorystycznie (nazwisko, Związek itp.); mogą być noszone przez dowolną liczbę zawodników.
Kurtki	Zgodnie z wytycznymi WCF (Związek, nazwisko zawodnika itp.).
Kurtki dwukolorowe	Dominujący jeden kolor, ale może mieć akcent kolorystyczny.
Kurtki z kapturem	Kaptur nie może być widoczny, powinien być zwinięty lub schowany.
Nakrycia głowy	Mogą być noszone przez dowolną liczbę zawodników; identyczne dla całej drużyny; daszki z przodu; logotyp tylko zawodów lub Związku; stosuje się do zawodników i osób na ławce trenerskiej.
Szaliki	Mogą być noszone przez dowolną liczbę zawodników; identyczne dla całej drużyny.

Opaski na głowę i nadgarstki

Mogą być noszone przez dowolną liczbę zawodników; identyczne dla całej drużyny; duży logotyp tylko zawodów lub Związku.

Biżuteria

Nie ma żadnych warunków, według indywidualnych preferencji.

Rękawiczki

Nie ma żadnych warunków, według indywidualnych preferencji.

Szelki

Nie mogą być widoczne; noszone pod koszulką lub kurtką.

Znaki graficzne

Nie są dozwolone znaki poprzednich zawodów. Znaki graficzne sponsorów muszą mieć aprobatę przy każdych zawodach.

DEFINICJE

Arytmetyczna eliminacja

Arithmetically Eliminated

Sytuacja kiedy drużynie pozostało łącznie mniej kamieni do zagrania i/lub pozostających w grze niż kamieni potrzebnych do remisu lub wygranej.

Banda boczna

Divider

Element (np. pianka lub drewno) używany do rozdzielania torów na lodzie.

Banda końcowa

Back Board/Bumper

Element (np. pianka lub drewno) umieszczony na końcu każdego toru.

Bliższa strona toru

Home End

Ta strona toru, z której zagrywany jest pierwszy kamień meczu.

Bramka

Port

Miejsce pomiędzy kamieniami, pozwalające na przejazd innego kamienia.

Cel

Tee

Środek domu.

Czas dla drużyny

Team Time-out

Sześćdziesięciosekundowe spotkanie na torze drużyny ze swoim trenerem.

Czwarty zawodnik <i>Fourth Player</i>	Zawodnik, który jako czwarty w drużynie zagrywa dwa kamienie.	Guzik <i>Button</i>	Najmniejszy okrąg w środku domu.
Czyszczenie <i>Peel</i>	Zagranie, którego celem jest usunięcie strażnika.	Hak <i>Hack</i>	Oparcie dla stopy używane przez zawodnika (oprócz curlingu na wózkach) i pomagające mu w zagranium kamienia.
Dalsza strona toru <i>Away End</i>	Ten koniec toru, w którego stronę zagrywany jest pierwszy kamień meczu.	Kamienie stacjonarne <i>Positioned Stones</i>	Dwa kamienie (po jednym każdej z drużyn) ustawiane w oznaczonych miejscach, na początku każdej partii, w rozgrywkach par mieszanych.
Dodatkowa partia (Dogrywka) <i>Extra End</i>	Dodatkowa partia – rozgrywana, aby rozstrzygnąć remis osiągnięty po planowanej liczbie partii.	Kamień gryzący <i>Biter</i>	Kamień, który dotyka zewnętrznej krawędzi największego okręgu domu.
Dom <i>House</i>	Obszar z koncentrycznymi kołami na każdym końcu toru.	Kamień poza grą <i>Out-of-play Position</i>	Kamień nie uczestniczący w grze (np. po dotknięciu linii bocznej lub po przekroczeniu linii końcowej).
Dopchnięcie <i>Raise</i>	Rodzaj wjazdu, którego celem jest przepchniecie innego kamienia.	Kamień przesunięty <i>Displaced Stone</i>	Nieruchomy kamień, który został przesunięty w inne miejsce.
Drugi zawodnik <i>Second Player</i>	Zawodnik, który jako drugi w drużynie zagrywa dwa kamienie.	Kamień spalony <i>Burned Stone</i>	Kamień będący w ruchu dotknięty przez zawodnika lub jakkolwiek część jego sprzętu.
Drużyna zagrywająca <i>Delivering Team</i>	Drużyna mająca aktualnie kontrolę nad torem i zagrywająca następnym kamieniem.	Kamień spalony <i>Hogged Stone</i>	Kamień usunięty z gry w partii, ponieważ po zagranium nie przekroczył całym obwodem linii spalonego na końcu toru.
Drużyna <i>Team</i>	Czterech zawodników grających razem. W skład drużyny może wchodzić piąty zawodnik (rezerwowo) i trener. W konkurencji par mieszanych zespół składa się z kobiety i mężczyzny oraz ewentualnie trenera.	Kamień w ruchu <i>Moving Stone</i>	Kamień będący w ruchu na skutek zagrania lub uderzenia przez inny kamień.
Drużynowy konkurs zagrań <i>Draw Shot Challenge (DSC)</i>	Średnia obliczona z konkursu zagrań (LSD), po odliczeniu najmniej korzystnych wyników LSD. Używana do sklasyfikowania drużyny po fazie grupowej, jeśli to konieczne.	Kamień wprawiony w ruch <i>Stone Set in Motion</i>	Stojący kamień uderzony przez inny kamień i wprawiony w ruch.
Elektroniczny czujnik linii spalonego <i>Electronic Hog Line Device</i>	Urządzenie pozwalające wskazać czy kamień został wypuszczony przez zagrywającego zanim osiągnął linię spalonego na początku toru.	Kamień <i>Stone, rock</i>	Kamień z granitu zagrywany przez zawodników w trakcie meczu.
Faza grupowa <i>Round Robin</i>	Faza zawodów, w których zespół gra mecze ze wszystkimi innymi drużynami w grupie.	Koła <i>Circles</i>	Patrz: Dom.
Główka szczotki <i>Brush head</i>	Część szczotki, która styka się z lodem w trakcie szczotkowania.	Koniec toru <i>Playing End</i>	Strona toru, w kierunku której w danej partii zawodnicy zagrywają kamienie.

<p>Konkurs zagrań <i>Last Stone Draw (LSD)</i></p>	<p>Rywalizacja pomiędzy grającymi drużynami odbywająca się jako zakończenie rozgrzewki przedmeczowej. Polega na zagraniu do celu dwóch kamieni przez różnych zawodników. Pierwszy zawodnik wypuszcza kamień z rotacją zgodną z ruchem wskazówek zegara, drugi zawodnik z rotacją przeciwną do ruchu wskazówek zegara. Uzyskane odległości są mierzone i używane do wyznaczenia drużyny, która ma prawo wyboru wypuszczania kamienia jako pierwsza lub druga w pierwszej partii.</p>	<p>Linie dla wózków <i>Wheelchair Lines</i></p>	<p>Dwie linie równoległe do linii środkowej, biegnące w odległości 0,457 m od niej po obydwu stronach, od linii spalonego do zewnętrznego koła domu. Wózkarze mogą wypuszczać kamień przed linią spalonego z miejsca pomiędzy tymi liniami.</p>
<p>Kręcenie lodu <i>Swingy Ice</i></p>	<p>Warunki panujące na lodzie lub związane z kamieniami prowadzące do nadmiernej krzywizny toru kamienia.</p>	<p>Łuk, krzywa <i>Curl</i></p>	<p>Krzywa, po której przemieszcza się wypuszczony kamień.</p>
<p>Kropłe <i>Pebble</i></p>	<p>Kropelki wody nakrapiane na powierzchnię toru przed grą. Kropelki zamarzają i powodują mniejsze tarcie pomiędzy kamieniami a lodem.</p>	<p>Mecz <i>Game</i></p>	<p>Dwie drużyny grające ustaloną ilość partii aby wyłonić zwycięzcę.</p>
<p>Linia boczna <i>Side Line</i></p>	<p>Linia znajdująca się z boku każdego toru.</p>	<p>Mocno <i>Hurry</i></p>	<p>Komenda oznaczająca potrzebę intensywniejszego szczotkowania.</p>
<p>Linia celu <i>Tee Line</i></p>	<p>Linia przechodząca w poprzek całej szerokości toru przez punkt będą środkiem domu i równoległa do linii spalonego i linii końcowej.</p>	<p>Mocny <i>Heavy</i></p>	<p>Kamień zagrany ze zbyt dużą siłą w stosunku do potrzeby.</p>
<p>Linia haka <i>Hack Line</i></p>	<p>Krótką linią o długości 0,457 m, równoległą do linii celu, na każdym końcu linii środkowej.</p>	<p>Okręgi <i>Rings</i></p>	<p>Patrz: Dom.</p>
<p>Linia końcowa <i>Back Line</i></p>	<p>Linia z tyłu domu, przechodząca przez całą szerokość toru, która jest równoległa do linii celu i zlokalizowana 1,829 cm od niej.</p>	<p>Ostatni kamień <i>Hammer</i></p>	<p>Termin, który oznacza, że kamień będzie ostatnim kamieniem zagrywanym w partii.</p>
<p>Linia oczekiwania <i>Courtesy Line</i></p>	<p>Linia oznaczająca miejsce, do którego mogą przebywać szczotkujący drużyny niezagrywającej, aby umożliwić sędziom obserwację linii spalonego oraz nie zakłócać zagrania zawodnika zagrywającego.</p>	<p>Partia <i>End</i></p>	<p>Fragment meczu curlingowego, który kończy się po zagraniu przez każdą z drużyn po 8 kamieni i/lub gdy wynik został rozstrzygnięty.</p>
<p>Linia spalonego <i>Hog Line</i></p>	<p>Linia ułożona w poprzek toru, równoległa do linii celu w odległości 6,40 metra od niej.</p>	<p>Pierwotna pozycja kamienia <i>Original Position of a Stone</i></p>	<p>Miejsce na lodzie w którym znajdował się kamień zanim został przesunięty.</p>
<p>Linia środkowa <i>Centre Line</i></p>	<p>Linia dzieląca tor na połowy. Łączy środki domów i jest przedłużona o 3,658 m poza nie.</p>	<p>Pierwszy kamień punktujący <i>Shot (stone or rock)</i></p>	<p>Kamień znajdujący się najbliżej środka domu w dowolnym momencie partii.</p>
		<p>Pierwszy zawodnik <i>First Player (Lead)</i></p>	<p>Zawodnik, który jako pierwszy w drużynie zagrywa dwa kamienie.</p>
		<p>Początek toru <i>Delivery End</i></p>	<p>Strona toru, z której w danej partii zawodnicy zagrywają kamienie.</p>
		<p>Podwójne wybicie <i>Double Take-out</i></p>	<p>Kamień usuwający (wzbijający) z gry dwa kamienie przeciwnika.</p>

Power Play <i>Power Play</i>	Ustawienie kamieni stacjonarnych podczas rozgrywek par mieszanych w bocznej części toru zamiast na linii środkowej. Zespół, który decyduje o ustawieniu kamieni stacjonarnych, może wybrać tę opcję raz w meczu.	Rączka kamienia <i>Handle</i>	Część kamienia curlingowego, za którą zawodnik trzyma kamień podczas zagrania.
Powierzchnia lodu <i>Ice Surface</i>	Całkowita powierzchnia lodu ograniczona obwodem toru curlingowego.	Rotacja do wewnątrz <i>In-turn</i>	Rotacja nadana kamieniowi przez zawodnika praworęcznego powodująca obrót kamienia zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a dla zawodnika leworęcznego - przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.
Przedłużka, Extender <i>Delivery Stick</i>	Uchwyt przystosowany do rączki kamienia, służący jako przedłużenie ręki lub dłoni podczas zagrania.	Rotacja na zewnątrz <i>Out-turn</i>	Rotacja nadana kamieniowi przez zawodnika praworęcznego powodująca obrót kamienia przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, a dla zawodnika leworęcznego - zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
Przerwa techniczna <i>Technical Time-out</i>	Zatrzymanie gry na żądanie drużyny lub sędziego z powodów technicznych, w celu wyjaśnienia wątpliwości regulaminowych, na skutek kontuzji lub innych niespodziewanych przyczyn.	Rotacja <i>Rotation</i>	Kierunek obrotu kamienia wokół własnej osi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).
Przesunięcie <i>Roll</i>	Przesunięcie się kamienia do boku po uderzeniu kamienia stojącego.	Sędzia <i>Umpire</i>	Osoba (lub osoby) odpowiedzialna za prowadzenie gry zgodnie z zasadami.
Przewinienie spalonego <i>Hog Line Violation</i>	Kamień usuwany w danej partii gry z powodu niewypuszczenia go przed linią spalonego.	Siła na hak <i>Hack Weight</i>	Siła z jaką zagrywany jest kamień, która spowoduje jego zatrzymanie w okolicach haka.
Przód domu <i>Top of the House</i>	Obszar domu leżący pomiędzy linią celu a linią spalonego.	Siła na początek domu <i>Front House Weight</i>	Siła z jaką zagrywany jest kamień, która spowoduje jego zatrzymanie w domu przed linią celu.
Przyrząd do szrotkowania <i>Sweeping device</i>	Przyrząd pozwalający na szrotkowanie/czyszczenie powierzchni lodu.	Siła na tył domu <i>Back House Weight</i>	Siła z jaką zagrywany jest kamień, która spowoduje jego zatrzymanie w tylnej części domu.
Punktacja <i>Scoring</i>	Drużyna otrzymuje punkt za każdy swój kamień w domu lub dotykający domu, stojący bliżej środka domu niż najlepszy kamień przeciwnika.	Siła na wjazd <i>Draw Weight</i>	Siła z jaką zagrywany jest kamień, która spowoduje jego zatrzymanie w przeciwnym domu.
Punkt <i>Point</i>	Na zakończenie partii drużyna otrzymuje punkt za każdy kamień w domu lub dotykający domu, stojący bliżej środka domu niż najbliższy kamień przeciwnika.	Siła zewnętrzna <i>External Force</i>	Zdarzenie, które nie było spowodowane przez żadną z drużyn.
Punktujący <i>Counter</i>	Kamień znajdujący się w domu lub go dotykający, uważany za potencjalny punkt.	Siła <i>Weight</i>	Siła/prędkość nadana kamieniowi podczas zagrania.
Pusta partia <i>Blank End</i>	Partia, w której nie ma punktów dla żadnej drużyny.	Skip <i>Skip</i>	Zawodnik kierujący grą drużyny.
		Ślajd <i>Slider</i>	Śliski materiał (najczęściej teflon) na podeszwie buta, ułatwiający wykonanie ślizgu.
		Stojący kamień <i>Stationary Stone</i>	Kamień w grze, który jest w bezruchu.

Strażnik <i>Guard</i>	Kamień umieszczony w miejscu, w którym może zasłaniać inny kamień.	Wjazd za kamień <i>Come Around</i>	Zagranie polegające na tym, że kamień zakręcając chowa się za inny kamień.
Strefa strażników <i>Free Guard Zone (FGZ)</i>	Obszar na końcu toru pomiędzy linią spalonego a linią celu, z wyłączeniem domu.	Wjazd <i>Draw</i>	Kamień, który zatrzymał się w domu lub przed nim.
Styczny <i>Freeze</i>	Rodzaj zagrania draw, w którym kamień zatrzymuje się bezpośrednio przed innym kamieniem.	Wybicie z przesunięciem <i>Hit and Roll</i>	Zagranie polegające na wybiciu kamienia przeciwnika z przesunięciem się kamienia zagrywanego w inne miejsce pola gry.
Szczotka <i>Brush, Broom</i>	Przyrząd używany przez zawodników do szczotkowania (czyszczenia) lodu przed poruszającym się kamieniem.	Wybicie <i>Take-out, Hit</i>	Usunięcie kamienia z gry przez uderzenie go innym kamieniem.
Szczotkowanie <i>Sweeping</i>	Ruch szczotki tam i z powrotem przed poruszającym się kamieniem mający na celu czyszczenie lub rozgrzewanie powierzchni lodu.	Wynik <i>Score</i>	Liczba punktów zdobyta w partii przez drużynę.
Take-out z promocją <i>Raise Take-out</i>	Zagrywany kamień uderza w kamień, który po przemieszczeniu się wybija inny kamień.	Wyposażenie <i>Equipment</i>	Wszystko w co zawodnik jest ubrany i co nosi przy sobie.
Tie-break <i>Tie-breaker</i>	Mecz rozgrywany dla ustalenia kolejności gdy drużyny mają taki sam bilans zwycięstw i porażek po fazie grupowej.	Zagranie kamienia <i>In the Process of Delivery</i>	Sekwencja rozpoczynająca się od pozycji wyjściowej na haku poprzez ślizg do wypuszczenia kamienia.
Tor <i>Sheet</i>	Powierzchnia lodu, na której rozgrywany jest mecz curlingowy.	Zagranie <i>Delivery</i>	Ruch zawodnika zagrywającego kamień.
Trzeci zawodnik <i>Third Player</i>	Zawodnik, który jako trzeci w drużynie zagrywa dwa kamienie.	Zanieczyszczenie <i>Debris</i>	Niewielki kawałek jakiegokolwiek materiału na lodzie, włączając w to szron, lód, ubranie lub buty czy szczotkę.
Turniej <i>Bonspiel</i>	Turniej lub zawody curlingowe.	Zawodnik rezerwowy <i>Alternate, spare</i>	Zarejestrowany, ale nie grający członek drużyny, który może zastąpić dowolnego grającego zawodnika z drużyny.
Tył domu <i>Back of the House</i>	Obszar domu leżący pomiędzy linią celu a linią końcową.	Zawody <i>Competition</i>	Dowolna liczba drużyn rozgrywających mecze, w celu wyłonienia zwycięzcy.
Urządzenie pomiarowe <i>Measuring Device</i>	Urządzenie określające, który kamień znajduje się bliżej środka domu lub czy kamień znajduje się w domu.		
Walkower <i>Forfeit</i>	Sytuacja, kiedy drużyna przegrywa mecz ponieważ nie może rozpocząć lub kontynuować gry. Końcowy wynik jest wtedy zapisywany jako Z-P (zwycięzca-przegrywy).		
Wiceskip <i>Vice-Skip (Mate, Acting Skip)</i>	Zawodnik kierujący grą drużyny w czasie kiedy skip zagrywa kamień.		