

Regulamin Turnieju Kwalifikacyjnego Drużyn Mieszanych

21-23 kwietnia 2023, Łódź

Poniższy dokument ma na celu poinformowanie uczestników Turnieju o przepisach i sposobach ich zastosowania podczas zawodów. Dodatkowe informacje będą podane podczas odprawy technicznej 20. kwietnia 2023. Minimum dwie osoby z każdego zespołu muszą uczestniczyć w odprawie technicznej. Reprezentanci drużyny mają obowiązek przekazać informację jej pozostałym członkom. Każdy z uczestników zawodów ma obowiązek stosować się do regulaminów i rozwiązań organizacyjnych omówionych podczas odprawy niezależnie od tego czy uczestnik był na niej obecny. Niestawienie się na odprawie bez zgody sędziego głównego zawodów skutkuje utratą przywileju ostatniego kamienia w pierwszej partii pierwszego meczu drużyny. Jeśli wskutek nieprzewidzianych okoliczności reprezentanci drużyny nie będą w stanie wziąć udziału w odprawie, mają obowiązek powiadomić sędziego głównego zawodów (Wojciech Augustyniak, 725 444 554, wojteka76@gmail.com).

1. Miejsce i termin turnieju

Turniej Kwalifikacyjny odbędzie się w dniach 21-23 kwietnia 2023 w hali Curling Łódź, ul. Śnieżna 10, 92-103 Łódź.

2. Uczestnicy turnieju

Do turnieju zostało zgłoszonych sześć drużyn:

| | |
|--------------------|------------|
| POS Augustyniak | AUG |
| POS Frynia | FRY |
| KKC Chudziński | CHD |
| POS Pluta | PLT |
| POS Szeliga-Frynia | SZF |
| POS Głusińska | GLS |

3. System i plan gier

System gry: każdy z każdym (*round robin*). Po zakończeniu gier powstanie ranking. Jeśli dwie najwyżej sklasyfikowane drużyny będą miały taki sam bilans zwycięstw i porażek, wtedy te drużyny zmierzą się w dodatkowym meczu o zwycięstwo w turnieju. Harmonogram spotkań jest przedstawiony poniżej:

| Data | Czas | Sesja | Tor A | Tor B | Tor C | Tor D |
|-----------|-------|-----------|-------------------------|-----------|-----------|-----------|
| 20.04 | 18:00 | | Odprawa techniczna | | | |
| 21.04 | 10:00 | Kolejka 1 | SZF - CHD | AUG - GLS | FRY - PLT | |
| Piątek | 17:00 | Kolejka 2 | | FRY - SZF | GLS - CHD | PLT - AUG |
| 22.04 | 10:00 | Kolejka 3 | FRY - GLS | CHD - AUG | PLT - SZF | |
| Sobota | 17:00 | Kolejka 4 | AUG - SZF | GLS - PLT | | CHD - FRY |
| 23.04 | 09:00 | Kolejka 5 | CHD - PLT | | AUG - FRY | SZF - GLS |
| Niedziela | 15:00 | Baraż | Baraż (jeśli niezbędny) | | | |

Losowanie wyboru kolejności rozgrzewki przedmeczowej

Czas podany w harmonogramie jest momentem rozpoczęcia pierwszej rozgrzewki przedmeczowej.

4. Informacje sportowe

Wyniki spotkań będą publikowane na stronie internetowej www.curlingevent.com. Wszystkie informacje będą dostępne do pobrania z Google Drive. Drużyny mają obowiązek potwierdzić kontakt email najpóźniej 14 dni przed rozpoczęciem turnieju. Kontakt będzie używany do oficjalnej komunikacji podczas zawodów. Częste sprawdzanie korespondencji należy do obowiązków drużyny.

5. Regulaminy

Podczas zawodów obowiązują przepisy "Rules of Curling" World Curling Federation ([https://s3.eu-west-](https://s3.eu-west-1.amazonaws.com/media.worldcurling.org/media.worldcurling.org/wcf_worldcurling/2022/09/19104837/2022-The-Rules-of-Curling19092022.pdf)

[1.amazonaws.com/media.worldcurling.org/media.worldcurling.org/wcf_worldcurling/2022/09/19104837/2022-The-Rules-of-Curling19092022.pdf](https://s3.eu-west-1.amazonaws.com/media.worldcurling.org/media.worldcurling.org/wcf_worldcurling/2022/09/19104837/2022-The-Rules-of-Curling19092022.pdf)) oraz regulacje zamieszczone w niniejszym dokumencie. Możliwe odstępstwa od przepisów będą omówione podczas odprawy technicznej.

Zawodnicy i trenerzy są odpowiedzialni za zaznajomienie się z przepisami.

6. Drużyny

- a. Każda drużyna musi być zgłoszona przez jej macierzysty klub.
- b. W składzie drużyny musi znaleźć się czworo zawodników, dwoje z każdej płci. W zawodach nie biera udziału zawodnicy rezerwowi.
- c. Skład drużyny (zawodnicy i trenerzy) musi być podany przed uływem terminu zgłoszeń drużyn do zawodów. Zmiany w składach muszą być zgłoszone przed końcem odprawy technicznej. Niezgłoszeni zawodnicy/trenerzy nie zostaną dopuszczeni do udziału w zawodach. Trener nie może być zgłoszony z więcej niż jedną drużyną biorącą udział w turnieju.
- d. Podczas odprawy technicznej przed meczami kolejnych faz zawodów obecność jednego lub dwóch osób (graczy i/lub trenera) jest obowiązkowa dla zespołów grających w meczach po fazie grupowej. Niestawienie się na spotkaniu skutkuje utratą przywileju należnego wyboru (ostatniego kamienia w pierwszej partii, kolejności rozgrzewki, koloru kamieni itp.).
- e. Kolejność zagrywania, pozycja skipa i wiceskipa i trenerzy są deklarowani w formularzu drużyny, który jest dostarczany sędziemu głównemu zawodów po zakończeniu odprawy technicznej.
- f. Przed każdym meczem deklaracja składu drużyny musi być dostarczona sędziemu głównemu zawodów najpóźniej 15 minut przed rozgrzewką przedmeczową w celu potwierdzenia oryginalnego składu drużyny lub wskazania zmian.
- g. Drużyna musi rozpocząć zawody z czwórką zawodników zagrywających kamienie. Drużyna przegrywa walkowerem każdy mecz od początku zawodów, tak długo aż będzie w stanie rozpocząć mecz w składzie czteroosobowym. W wyjątkowych i usprawiedliwionych okolicznościach, za zgodą Prezesa PKFC lub jego przedstawiciela oraz sędziego głównego zawodów, drużyna może uzyskać pozwolenie na start w zawodach w składzie trzyosobowym.
- h. Po rozpoczęciu meczu trenerzy 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. Trenerzy mogą być obecni podczas rozgrzewki, ale nie mogą się komunikować z drużyną podczas konkursu zagrań LSD.

7. Stroje

Wszyscy członkowie drużyny powinni występować w jednakowych strojach. Stosowne obuwie jest wymagane podczas meczów i oficjalnych treningów. Buty muszą być czyste (nie mogą być używane na zewnątrz budynku). Wstęp na pole gry jest zabroniony dla zawodnika lub trenera w nieodpowiednim ubraniu.

8. Szczotki i pady

- a. Każda drużyna może mieć jedynie 4 oznaczone szczotki używane do szczotkowania w polu gry podczas meczu. Dodatkowo dozwolone są szczotki używane do stabilizacji podczas podania - te szczotki nie mogą być używane do szczotkowania.
- b. Każdy zawodnik musi zadeklarować atestowaną szczotkę na początku meczu i jedynie ten zawodnik może używać tej szczotki do szczotkowania w czasie meczu i LSD. Jeśli zawodnik szczotkuje szczotką innej osoby, kamień zostaje usunięty z gry.
- c. Szczotki muszą być oznakowane taśmą o odpowiednim kolorze przypisanym do zawodnika. Kolory taśmy dla pozycji zawodników: otwierający - czerwony, drugi - żółty, trzeci - niebieski, czwarty - zielony, trener - czarny. Taśma powinna być umieszczona na dole kija szczotki, tuż nad przyczepem padu. Używanie szczotki oznaczonej kolorem wyznaczonym dla innej pozycji w ciągu całego meczu nie będzie karane; karane będzie szczotkowanie sprzętem wcześniej używanym przez innego zawodnika do szczotkowania podczas tego samego meczu.
- d. Zawodnicy nie mogą zmieniać padów szczotek w czasie meczu, chyba że sędzia główny udzieli specjalnego zezwolenia. Jeśli zmiana zostanie dokonana bez zezwolenia, drużyna przegrywa mecz walkowerem. Zezwolenie nie będzie udzielone jeśli uszkodzenie padu nastąpiło wskutek niewłaściwego zachowania. Jeśli zawodnik będzie używał dodatkowy pad bez zezwolenia, jego drużyna przegrywa mecz walkowerem.
- e. Wyłącznie atestowane pady mogą być używane do szczotkowania podczas rozgrzewek, LSD i meczów. Kontrola padów będzie przeprowadzana podczas zawodów.
- f. Lista atestowanych padów i ich kodów jest dostępna na stronie World Curling Federation: (https://s3.eu-west-1.amazonaws.com/media.worldcurling.org/media.worldcurling.org/wcf_worldcurling/2022/11/15164621/WCF-Approved-Code-List-15-November-2022.pdf).
- g. Zawodnik jest odpowiedzialny za swoją szczotkę używaną do szczotkowania. Pad jest zgodny z wymaganiami (atestowany) gdy:
 - i. Kod jest wyraźnie widoczny na tkaninie. Nieczytelne kody unieważniają atest padu.
 - ii. Tylko strona tkaniny z nadrukowanym kodem ma kontakt z lodem podczas szczotkowania. Odwrócenie stron tkaniny unieważnia atest.
 - iii. Nie ma dodatkowych warstw ani wkładów pomiędzy tkaniną z kodem a gąbką padu.
 - iv. Nie ma pęknięć włókien tkaniny na powierzchni kontaktu z lodem podczas szczotkowania.
 - v. Nie ma żadnych modyfikacji zamocowania tkaniny. Ponowne zamocowanie tkaniny (np. za pomocą zszywek) unieważnia atest.

- vi. Żadne nadrukowane znaki graficzne (w tym kod) nie mają kontaktu z powierzchnią lodu podczas szcztokowania.
- h. Kary za używanie nieatestowanych padów podczas zawodów:
 - 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 PKFC na okres 12 miesięcy.

9. Długość spotkań

Mecze trwają 6 partii. Drużyny mają obowiązek ukończyć minimum 4 partie. Zawody będą przeprowadzone bez pomiaru czasu gry. 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 na początku toru w przeciągu 45 sekund, wtedy ten kamień jest natychmiast usuwany z gry.

Drużyny mogą korzystać z przerw pomiędzy partiami. Przerwa może trwać maksymalnie 60 sekund od momentu uzgodnienia wyniku poprzedniej partii przez drużyny. Drużyna może komunikować się z trenerem podczas przerwy pomiędzy partiami.

10. Przerwy na żądanie

- a. Każda drużyna może zażądać jedną przerwę podczas każdego meczu i jedną w każdej dodatkowej partii. Czas na żądanie trwa 60 sekund.
- b. Procedury obowiązujące podczas czasów na żądanie drużyny:
 - i. Tylko zawodnicy na lodzie mogą zażądać przerwę. Drużyna powinna zasygnalizować wzięcie czasu znakiem "T" wyraźnie widocznym dla przeciwnika i dla sędziego.
 - ii. Czas może być wzięty przez dowolnego zawodnika drużyny kiedy przypada jej kolejność zagrania kamienia
 - iii. Czas dla drużyny 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 może spotkać się z drużyną. Osoba ta nie może stać na powierzchni toru.
 - v. Gdy mija czas dla drużyny, trener musi przerwać konsultację z drużyną.
- b. Drużyna może zażądać przerwę techniczną w celu wyjaśnienia kwestii regulaminowych, ze względu na kontuzję lub w innych usprawiedliwionych przypadkach. Drużyna powinna zasygnalizować przerwę techniczną znakiem "X" wyraźnie widocznym dla drużyny przeciwnej i dla sędziego. Wyłącznie zawodnicy na lodzie mogą zażądać przerwę techniczną.

- c. W przypadku problemów z własnym sprzętem/strojem, drużyna może zażądać przerwy technicznej. Zespół przegrywa mecz walkowerem, jeśli nie jest w stanie wznowić gry w ciągu 5. minut od rozpoczęcia przerwy technicznej.
- d. W przypadku przerwy ze względów medycznych, zespół przegrywa mecz walkowerem jeśli nie jest w stanie wznowić gry w ciągu 15. minut od rozpoczęcia przerwy medycznej.

11. Reguła No-Tick

Jeśli podczas zagrywania pierwszych pięciu kamieni partii zagrany kamień powoduje, bezpośrednio lub pośrednio, przesunięcie kamienia drużyny przeciwnej, który znajduje się w strefie strażników (*Free Guard Zone, FGZ*) i dotyka linii środkowej, na miejsce gdzie kamień nie dotyka linii środkowej lub znajduje się poza strefą strażników, drużyna przeciwna może wybrać pomiędzy:

- a. usunięciem zagranego kamienia z gry i przywróceniem kamieni które zostały poruszone na miejsca sprzed zagrania;
- b. pozostawieniem kamieni tam gdzie się zatrzymały.

12. Kolor rączek kamieni

Drużyna wymieniona jako pierwsza w grafiku gier używa kamieni z czerwonymi rączkami. Drużyna wymieniona jako druga używa kamieni z żółtymi rączkami.

13. Rozgrzewka przed meczem

Każda drużyna przed każdym meczem ma prawo do rozgrzewki przedmeczowej na torze, na którym będzie odbywał się mecz. Rozgrzewka trwa 5 minut dla każdej drużyny.

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. Drużyna wymieniona jako pierwsza w harmonogramie gier ma pierwszą rozgrzewkę przedmeczową (i używa kamieni z czerwonymi rączkami), drużyna wymieniona jako druga ma drugą rozgrzewkę (i używa kamieni z żółtymi rączkami). Wyjątkiem są mecze pierwszej kolejki, gdzie kolejność rozgrzewek jest losowana. (Kolory rączek kamieni są zachowane, tzn. drużyna wymieniona jako pierwsza w harmonogramie używa kamieni z czerwonymi rączkami, a drużyna wymieniona jako druga używa kamieni z żółtymi rączkami niezależnie od wyniku losowania kolejności rozgrzewki w pierwszej kolejce spotkań.)

W meczu barażowym, gdy przywilej ostatniego kamienia w pierwszej partii jest określony, drużyna mająca ten przywilej rozpoczyna rozgrzewkę jako pierwsza.

Podczas rozgrzewki wszyscy członkowie drużyny (w tym trenerzy) mogą przebywać na torze. Jedyne zawodnicy mogą zagrywać kamienie i jedynie kamienie które są przypisane do ich drużyny podczas meczu.

14. Ostatni kamień w pierwszej partii, konkurs zagrań do domu

Przed meczami wymagającymi konkursu zagrań (*Last Stone Draw, LSD*), dwoje zawodników z każdej drużyny zagrywa dwa kamienie do celu po zakończeniu rozgrzewki przedmeczowej. Pierwszy zawodnik zagrywa kamień z rotacją zgodną z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (*clock-wise, CW*), a drugi z przeciwną do kierunku ruchu wskazówek zegara (*counter clock-wise, CCW*). Podczas zagrania dozwolone jest szczotkowanie. Każdy kamień musi być zagrany przez zawodnika odmiennej płci, ale drużyna wybiera szczotkujących niezależnie od płci.

Zawodnik odpowiedzialny za dom podczas zagrania swojej drużyny zajmuje pozycję na lodzie za linią spalonego na końcu toru z przynajmniej jedną stopą na torze w trakcie zagrania swojej drużyny. Minimalnie troje, a maksymalnie czworo zawodników może przebywać na torze; trenerzy muszą

przebywać poza torem. Jeśli podczas podania na torze jest mniej niż trójka zawodników, maksymalna długość (199,6 cm) jest zapisywana jako rezultat LSD.

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.

Odległości LSD są mierzone i zapisywane w następujący sposób:

- 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.
- Oficjalny promień kamienia wynosi 14,2 cm.
- Do każdego zmierzonego wyniku jest dodawana wartość promienia kamienia (14,2 cm). To oznacza, że wynik dla kamieni poza domem wynosić będzie $185,4 \text{ cm} + 14,2 \text{ cm} = 199,6 \text{ cm}$.
- Kamienie zakrywające środek domu są mierzone od dwóch punktów na granicy koła o średnicy 121,9 cm. Te dwa punkty tworzą kąt 90° ze środkiem domu i znajdują się 61,0 cm od środka domu.

Całkowita liczba kamieni i liczba kamieni z rotacją CW i CCW zagrywanych przez każdego zawodnika jest określana w zależności od ilości meczów rozgrywanych w fazie grupowej. Na podstawie formularza drużyny, czterech zawodników musi wykonać minimalną liczbę zagrań LSD. Jeśli minimalna liczba nie zostanie spełniona, to odpowiednie LSD drużyny są zapisywane jako 199,6 cm.

- Gdy drużyna rozgrywa całe zawody trzema zawodnikami, liczba kamieni LSD brakującego zawodnika jest dzielona równomiernie pomiędzy pozostałych zawodników.
- 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.

| Liczba meczów w fazie grupowej | Liczba kamieni LSD | Minimum dla każdego zawodnika |
|--------------------------------|--------------------|-------------------------------|
| 5 | 10 | 2 kamienie, 1 CW + 1 CCW |

Zakłada się, że drużyna która wygrywa konkurs LSD zamierza zagrać drugi kamień w pierwszej partii. Jeśli jednak zespół zdecyduje inaczej przed swoim meczem, musi o tym poinformować sędziego przez rozpoczęciem swojej rozgrzewki przedmeczowej.

Drużyna ma maksymalnie 60 sekund na zagranie każdego LSD. Jeśli kamień jest zagrany przed oficjalnym komunikatem, nie dotarł do linii celu na początku toru w ciągu 60. sekund od komunikatu, lub został zagrany z niewłaściwą rotacją, wynik zostanie zapisany jako 199,6 cm.

15. Średni wynik zagrań do domu dla drużyny

DSC (*Draw Shot Challenge*) jest średnią odległością wszystkich zagrań LSD wykonanych przez zawodników drużyny w czasie fazy grupowej. Cztero zawodników musi spełnić wymagane minimum zagranych kamieni LSD w meczach, które są brane pod uwagę do obliczenia DSC. Najlepsze zagranie jest pomijane przy obliczaniu średniej.

Drużyna z mniejszym wynikiem DSC jest wyżej sklasyfikowana. Jeśli odległości DSC są równe, wtedy wyższą miejsce przypada drużynie z najmniejszym (różnym od przeciwnika) indywidualnym wynikiem konkursu rzutów LSD.

16. Wybór koloru rączek kamieni i pierwszego kamienia w pierwszej partii barażu

Zwycięzca bezpośredniego meczu ma prawo wyboru koloru rączek kamieni albo pierwszego lub drugiego kamienia w pierwszej partii meczu.

17. Procedura ustalania rankingu drużyny

- a. 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 sklasyfikowana 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 zainteresowanych drużyn, wtedy decyduje bilans bezpośrednich meczów pomiędzy drużynami, których miejsce nie zostało jeszcze określone.
 - iv. Jeśli nie da sklasyfikować drużyn zgodnie z punktami (i), (ii) lub (iii), miejsce jest ustalane na podstawie średniego drużynowego wyniku zagrań do domu (DSC).
- b. Jeśli drużyna nie może wystartować w zawodach, nie jest sklasyfikowana.
- c. Jeśli drużyna nie może ukończyć zawodów lub zostaje zdyskwalifikowana, wyniki wszystkich rozegranych przez nią meczów zostają zachowane, a mecze nierozegrane są przegrane walkowerem.
- d. Jeśli dwie najlepsze drużyny w rankingu sporządzonym po fazie grupowej mają taki sam bilans zwycięstw i porażek, dodatkowy mecz pomiędzy tymi drużynami rozstrzygnie o zwycięstwie w turnieju.

18. Odprawa techniczna przed meczem barażowym

Jedna lub dwie osoby reprezentujące drużynę mają obowiązek uczestniczyć w odprawie przed meczem barażowym. Odprawa rozpocznie się w ciągu 15. minut po zakończeniu meczów. Wszystkie decyzje (wybór kamieni, kolejność rozgrzewek przedmeczowych, wybór prawa zagrywania drugiego kamienia w pierwszej partii, itp.) dotyczące spotkania muszą być podjęte podczas odprawy. Komunikacja elektoniczna podczas odprawy jest zabroniona bez zgody sędziego głównego.

Jeśli drużyna nie uczestniczy w odprawie lub nie jest gotowa do podjęcia decyzji, oddaje możliwość wyboru która jej przysługuje. Za zgodą sędziego głównego drużyna może przedstawić swoje decyzje w formie pisemnej przed odprawą techniczną.

Jeśli drużyna ma wybór kamieni z różnych torów, jej obowiązkiem jest wyszczególnienie tego które kamienie wybrała co najmniej 15 minut przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki przedmeczowej. Rączki kamieni nie będą zamieniane.

19. Wynik partii i pomiar kamieni

Po uzgodnieniu wyniku każdej partii drużyny powinny zaktualizować tablicę wyników przypisaną do swojego toru. Każdy mecz ma swój formularz, który będzie wypełniany. Po zakończeniu meczu członek drużyny ma obowiązek potwierdzić wynik gry i LSD poprzez podpisanie formularza.

Jeśli pomiar kamieni jest niezbędny do ustalenia wyniku partii, zawodnicy powinni usunąć wszystkie kamienie które nie będą mierzone za bloki (*hack*) lub za linię spalonego. Jeden zawodnik z każdej drużyny może obserwować pomiar pod warunkiem, że nie będzie przeszkadzał sędziemu ani wpływał na jego pracę.

Jeśli sędzia podejmował decyzję o tym czy kamień znajduje się w strefie strażników (FGZ) bez użycia miarki i jeśli ten kamień nie został dotknięty do końca partii, kamień nie będzie mierzony pod kątem tego czy dotyka domu. Pierwotna decyzja będzie honorowana.

20. Niewłaściwe zachowanie

Nieodpowiednie zachowanie, wulgarnie i obraźliwe słownictwo, umyślne niszczenie sprzętu jest zabronione. Sędzia główny ma prawo ukarać takie zachowanie wykluczeniem członka drużyny z udziału w meczu. Ukarana osoba ma obowiązek niezwłocznie opuścić pole gry.

Komunikacja elektroniczna jest zabroniona w polu gry.

21. Niszczenie powierzchni gry

Niszczenie powierzchni gry poprzez niewłaściwe używanie sprzętu, lub przedłużony kontakt ciała z lodem są zabronione. Zgodnie z regulami gry w curling (przepis R10):

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.

Ostrzeżenia są kumulowane podczas zawodów; trzecie (i każde następne) oficjalne ostrzeżenie oznacza natychmiastowe usunięcie członka drużyny od dalszego udziału w meczu.

22. Wypuszczenie kamienia przed linią spalonego na początku toru

Zawodnik ma obowiązek wypuścić kamień z ręki wyraźnie przed osiągnięciem linii spalonego na początku toru. Linie spalonego będą monitorowane, jeśli skargi związane z naruszeniem tego przepisu zostaną zgłoszone sędziemu. Niniejsze ostrzeżenie nie będzie powtarzane. Jeśli jakiegokolwiek naruszenie zostanie zauważone, kamień zostanie usunięty z gry bez dodatkowego potwierdzenia.

23. Podejmowanie decyzji i interpretacja przepisów

Wszystkie wątpliwości dotyczące zasad są rozstrzygane przez sędziego. Sędzia rozstrzyga spory pomiędzy drużynami bez względu na to czy przedmiot sporu jest opisanych w przepisach czy nie. W przypadku odwołania od decyzji sędziego, decyzja sędziego głównego jest ostateczna.

Jeśli wskutek nieprzewidzianych okoliczności lub błędów nastąpi konieczność modyfikacji niniejszych przepisów, PKFC zastrzega sobie prawo do zmian w dowolnym momencie zawodów. Zmiany muszą być zatwierdzone przez Prezesa PFC lub jego reprezentanta i przez sędziego głównego zawodów.