



ZIMNÍ OLYMPIJSKÝ SPORT

PRAVIDLA CURLINGU

a

Soutěžní pravidla

Říjen 2017

DUCH CURLINGU

Curling je hra schopností a tradice. Je radost pohledět na dobře zahraný kámen a je také příjemné sledovat, jak jsou časem prověřené tradice obsažené v samotném duchu hry. Curleři hrají, aby zvítězili, nikdy však proto, aby pokořili soupeře. Opravdový curler se nikdy nepokouší odvést soupeřovu pozornost ani mu jakkoli jinak bránit, aby hrál, jak nejlépe dovede, a raději prohraje, než by zvítězil nečestným způsobem.

Curleři nikdy vědomě neporušují pravidla a nezneuctují tradice hry. V případě neúmyslného porušení pravidel se k tomu sami ihned přiznají.

Zatímco hlavním cílem curlingu jako hry je poměřit schopnosti hráčů, duch curlingu vyžaduje férovost, přátelské vystupování a důstojné chování.

Tento duch by měl ovlivňovat jak výklad, tak praktické použití pravidel a rovněž chování všech zúčastněných na ledě i mimo něj.

PŘEZKUMNÝ PROCES

Pravidla curlingu a soutěžní pravidla budou každý rok přezkoumávána komisí Světové curlingové federace (WCF) specializující se na soutěže a pravidla. Členské asociace k tomu mohou přispívat posíláním svých námětů k přezkumu na sekretariát WCF do 15. května. Návrhy budou prodiskutovány na každoročním kongresu WCF a poté se o nich bude hlasovat na každoročním generálním shromáždění WCF.

PROHLÁŠENÍ WCF O JEJÍCH CÍLECH

Být celosvětově nejoblíbenějším olympijským/paralympijským týmovým sportem.

SEKRETARIÁT WCF

3 Atholl Crescent

Perth PH1 5NG, Scotland

Tel: +44 1738 451 630

Fax: +44 1738 451 641

info@worldcurling.org

www.worldcurling.org

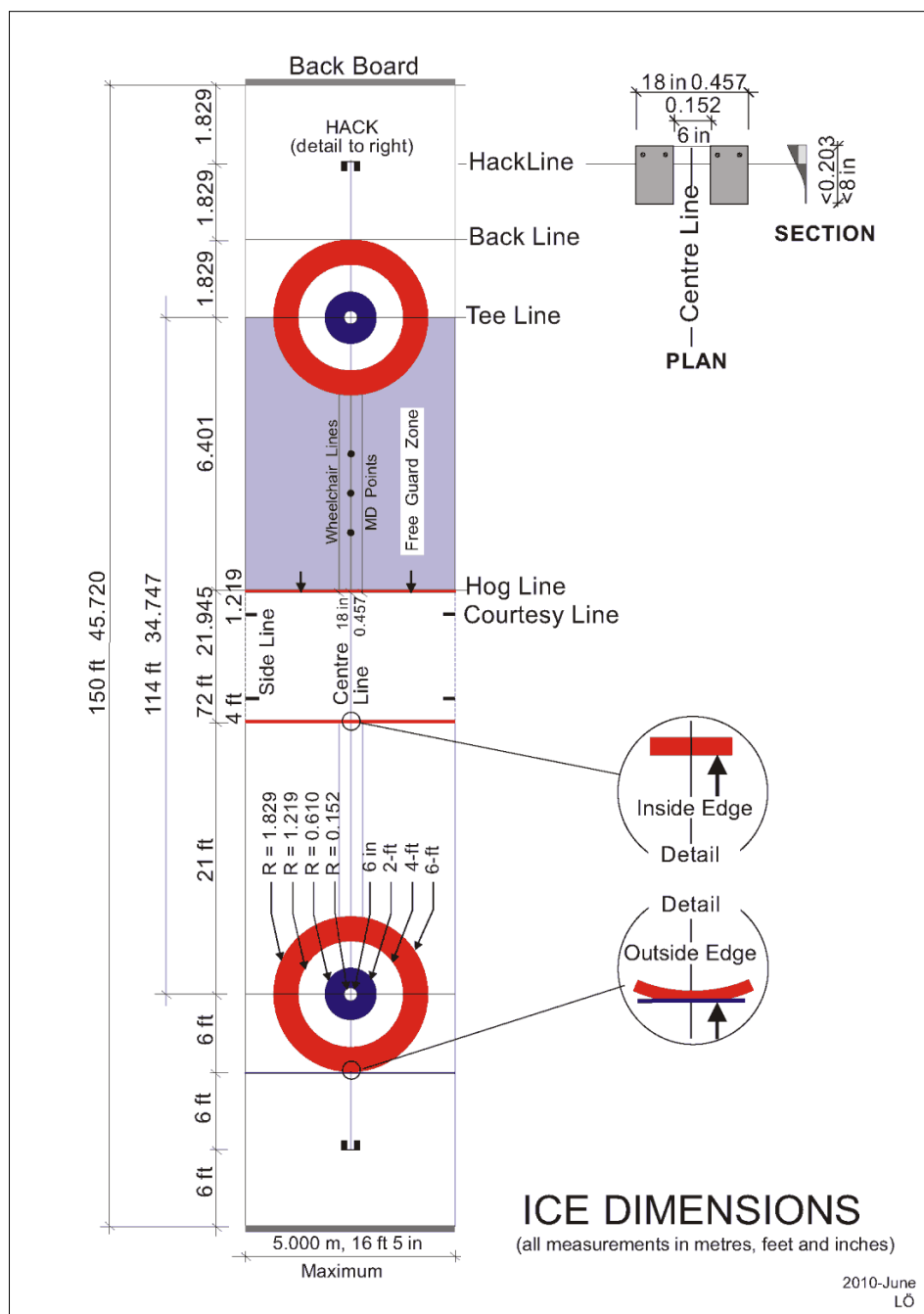
Duch curlingu /Přezkumný proces / Prohlášení WCF o jejích cílech	2
Obsah	3
Pravidla curlingu.....	4
R1. Dráha	4
R2. Kameny	6
R3. Týmy	6
R4. Pozice hráčů	7
R5. Odhoz kamene.....	8
R6. Free guard zóna (FGZ)	9
R7. Metení.....	9
R8. Zapálení jedoucích kamenů	10
R9. Posunutí stojících kamenů	11
R10. Vybavení.....	11
R11. Počítání skóre - bodování.....	12
R12. Přerušená utkání	13
R13. Curling vozičkářů	14
R14. Mixy	14
R15. Mixed doubles	14
R16. Zakázané látky	18
R17. Nevhodné chování.....	18
Soutěžní pravidla.....	19
C1. Obecně	19
C2. Zúčastněné týmy.....	19
C3. Oblečení / Vybavení	20
C4. Předzápasový trénink.....	21
C5. Délka hry	22
C6. Časomíra.....	22
C7. Time-outy / Technické time-outy.....	23
C8. Určení kamenů / Last stone draw	24
C9. Pořadí týmů / Draw shot challenge (DSC).....	26
C10. Rozhodčí.....	27
Soutěže – systém zápasů.....	28
Kvalifikace – Mistrovství světa mužů a žen (WCC)	32
Kvalifikace – Mistrovství světa juniorů (WJCC)	32
Mistrovství světa Mixed Doubles (WMDCC)	32
Mistrovství světa seniorů (WSCC) & Mistrovství světa mixů (WMxCC)	34
Mistrovství Asie a Pacifiku (PACC).....	34
Mistrovství Evropy (ECC)	35
Kvalifikační systém – Americká zóna.....	37
Minimální standardy	39
Způsobilost	39
Systémy play-off.....	40
Čtvrtfinálový systém play-off	41
Dress kód.....	42
Slovník pojmů	42

PRAVIDLA CURLINGU

Tato pravidla platí pro jakýkoli zápas nebo soutěž, na něž jsou aplikovatelná díky curlingové organizaci mající příslušné pravomoci.

R1. DRÁHA

- (a) Délka ledové dráhy mezi vnitřními hranami mantinelů je 45,720 metrů. Šířka mezi vnitřními hranami postranních čar je 5 metrů. Toto území je ohraničeno čarami na ledě nebo jiným oddělovacím prostředkem. Pokud území určené pro dráhu nemůže splnit tato kritéria, délka dráhy se smí zmenšit až na 44,501 metrů, šířka dráhy musí být minimálně 4,420 metrů.
- (b) Na každém konci dráhy jsou na ledě od jedné side line ke druhé vyznačeny jasné viditelné rovnoběžné čáry následujícím způsobem:
 - (i) Tee line, jejíž maximální šířka je 1,27 cm, je umístěna tak, že střed tee line je 17,375 m vzdálen od středu dráhy.
 - (ii) Back line, jejíž maximální šířka 1,27 cm, je umístěna tak, že její vnější hrana je 1,829 m vzdálena od středu tee line.
 - (iii) Hog line, která je široká 10,16 cm, je umístěna tak, že její vnitřní hrana je 6,401 m vzdálena od středu tee line.
 - (iv) Centre line, jejíž maximální šířka je 1,27 cm, spojuje středy obou tee line a pokračuje ještě 3,656 metrů za tyto středy.
 - (v) Hack line, která je 0,457 m dlouhá a maximálně 1,27 cm široká, je umístěna na každém konci centre line, rovnoběžně s tee line.
 - (vi) Courtesy line, která je 15,24 cm dlouhá a maximálně 1,27 cm široká, je umístěna na každé straně dráhy 1,219 m zvenčí od obou hog line, rovnoběžně s každou z nich.



- (c) Pro curling vozíčkářů jsou zřízeny dvě tenké čáry. Každá z nich je rovnoběžná s centre line a vnější okraj každé z nich je od centre line vzdálen 0,457 m. Vedou od hog line k vnější hraně kruhů.
- (d) Tee je umístěn v průsečíku centre line a tee line. Je to střed čtyř soustředných kruhů na každém konci dráhy, největší kruh má poloměr 1,829 m, další má poloměr 1,219 m, další 0,610 m a nejmenší má poloměr minimálně 15,24 cm.
- (e) Hacky jsou umístěny na hack line na opačných stranách centre line; vnitřní hrana každého hacku je vzdálena 7,62 cm od centre line. Šířka žádného hacku nesmí překročit 15,24 cm. Hack je připevněn k vhodnému materiálu; vnitřní hrana tohoto materiálu je umístěna na vnitřní hraně hack line tak, aby hack nepřesahoval vzdálenost 20,32 cm směrem ke kruhům. Pokud je hack zapuštěn do ledu, maximální hloubka zapuštění je 3,81 cm.

R2. KAMENY

- (a) Curlingový kámen má kruhový půdorys; jeho obvod nesmí být větší než 91,44 cm, výšku nesmí být menší než 11,43 cm a jeho hmotnost včetně držadla (handlu) a šroubu musí být mezi 17,24 a 19,96 kg.
- (b) Každý tým hraje se sadou osmi kamenů, jejichž držadla mají stejnou barvu a jsou rozlišena viditelnou značkou (obvykle číslem či písmenem). Pokud je kámen poškozen a nelze s ním pokračovat ve hře, bude místo něj použit náhradní kámen. Pokud náhradní kámen není k dispozici, bude znovu odhozen kámen, který již byl v endu dříve odhozen.
- (c) Pokud je zničen kámen, který je právě ve hře, týmy využijí „ducha curlingu“ a dohodnou se, kam bude umístěn náhradní kámen. Není-li dohoda možná, daný end se odehraje znovu.
- (d) Jestliže se kámen během doby, kdy se po odehrání pohybuje po dráze, převrhne na bok nebo na svou vrchní část, musí být ihned zastaven a odstraněn ze hry.
- (e) Pokud se během odhozu zcela oddělí držadlo od zbytku kamene, hráč má právo buď přerušit hru, nebo odehrát svůj kámen znovu poté, co se všechny kameny, jež byly „vadným“ kamenem přemístěny, vrátí na svou původní pozici.
- (f) Kámen, který zcela nepřekoná vnitřní hranu hog line cílového pole, musí být ihned odstraněn ze hry. Není odstraněn v případě, zastaví-li se nárazem do kamene, který je ve hře.
- (g) Kámen, který celou svojí plochou přejede vnější hranu back line cílového pole, musí být ihned odstraněn ze hry.
- (h) Kámen, který se dotkne postranního mantinelu dráhy nebo side line, musí být ihned odstraněn ze hry a musí být zabráněno tomu, aby se dostal do sousední dráhy.
- (i) Dokud se poslední odhozený kámen probíhajícího endu nezastaví, mohou být pozice kamenů měřeny pouze vizuálně s výjimkou stanovení, zda je kámen ve hře nebo zda je ve Free Guard Zóně během prvních čtyř kamenů endu.
- (j) Týmy nesmějí provádět na kamenech žádné změny ani úpravy. Nesmějí rovněž umísťovat žádné předměty kamkoli na kameny.

R3. TÝMY

- (a) Tým tvoří čtyři hráči. Každý hráč odhazuje v endu dva kameny, vždy střídavě s protihráčem.
- (b) Tým určí pořadí odhazujících a pozice skipa a vice-skipa před začátkem utkání a dodržuje toto pořadí a tyto pozice po celou dobu utkání, viz (d) (ii). Tým, který během utkání úmyslně změní pořadí odhozu nebo pozic, prohraje kontumačně, pakliže ke změnám nedošlo kvůli příchodu náhradníka do hry.
- (c) Pokud na začátku utkání chybí jeden hráč, tým může:
 - (i) začít hru se třemi hráči, první dva hráči odhazují tři kameny, třetí hráč odhazuje dva kameny; v tomto případě smí chybějící hráč nastoupit na začátku endu do pozice napsané předem na soupisce; nebo

- (ii) začít hru s náhradníkem.
- (d) V případě, že hráč nemůže pokračovat v utkání, tým může:
 - (i) pokračovat ve hře se třemi zbývajících hráči, přičemž hráč, který hru opustil, se smí do hry vrátit pouze na začátku endu endu; hráč může hru opustit a znovu se vrátit pouze jednou; nebo
 - (ii) hráče nahradit náhradníkem, a to na začátku endu, přičemž pořadí hráčů týmu a pozice skipa a vice-skipa se může změnit. Hráči musí dohrát ve změněných pozicích do konce utkání. Hráč, kterého vyměnil náhradník, již nesmí do tohoto zápasu nastoupit.
- (e) Tým nesmí hrát s méně než třemi hráči, všichni hráči musí odhazovat kameny podle svého pořadí.
- (f) V soutěžích, kde jsou povoleni náhradníci, smí tým mít pouze jednoho náhradníka. Dojde-li k porušení tohoto pravidla, tým kontumačně prohraje.
- (g) Pokud hráč odhodí svůj první kámen a není schopen odhodit druhý, jeden z jeho spoluhráčů podle níže uvedené pozice odhodí jeho kámen:
 - (i) za hráče odhazujícího první kameny odhodí hráč druhý,
 - (ii) za hráče druhého odhodí první,
 - (iii) za hráče třetího odhodí druhý,
 - (iv) za hráče čtvrtého odhodí třetí.
- (h) Pokud hráč, který je na řadě s odhozem, není schopen odhodit ani jeden z kamenů, řešení pro zbytek endu je následující:
 - (i) za hráče prvního – druhý hráč odhodí tři kameny, potom třetí hráč tři kameny a čtvrtý hráč poslední dva kameny,
 - (ii) za druhého hráče – první hráč odhodí tři kameny, třetí hráč tři kameny a čtvrtý hráč poslední dva kameny,
 - (iii) za třetího hráče – první hráč odhodí první kámen třetího, druhý hráč odhodí jeho druhý kámen a čtvrtý hráč poslední dva kameny,
 - (iv) za čtvrtého hráče – druhý hráč odhodí první kámen čtvrtého a třetí hráč odhodí jeho druhý kámen.

R4. POZICE HRÁČŮ

- (a) Neodhazující tým:
 - (i) V průběhu odhozu soupeře stojí hráči podél side line a mezi courtesy line. Následující body jsou výjimkou:
 - 1) Skip a/nebo vice-skip mohou stát za back line cílového pole, ale nesmí výběrem místa žádným způsobem omezovat skipa nebo vice-skipa odhazujícího týmu.
 - 2) Hráč, jenž má odhazovat po hráči v hacku, může stát na straně dráhy za hackem na odhazující straně.
 - (ii) Hráči neodhazujícího týmu nesmí odhazující tým žádným způsobem vyrušovat ani mu jakkoli překážet v odhozu. Pokud něco takového provedou, nebo pokud odhazujícího hráče vyruší nějaký vnější vliv, má tento hráč možnost přerušit hru nebo odhodit

kámen znovu poté, co dojde k navrácení kamenů v cílových kruzích do pozice před odhozem.

- (b) Odhazující tým:
 - (i) Skip, popřípadě vice-skip, pokud je na skipovi řada s odhozem nebo není-li zrovna na ledě, jsou hráči odpovědní za cílové kruhy.
 - (ii) Pokud tým odhazuje, je hráč odpovědný za cílové kruhy na ledové ploše za hog line směrem k cílovému poli a má alespoň jednu nohu / kolo od vozíku na ledové ploše.
 - (iii) Hráči, kteří zrovna neodhazují ani nejsou odpovědní za cílové kruhy, jsou na pozici metařů.
 - (iv) Jakákoli záměna hráčských pozic vyústí v odebrání kamene ze hry, a všechny neúmyslně posunuté kameny budou neprovinivším se týmem navráceny do původních pozic.

R5. ODHOZ KAMENE

- (a) Pokud není předem určeno nebo rozhodnuto prostřednictvím Last Stone Draw (LSD), týmy hrající proti sobě použijí los mincí k rozhodnutí, který tým odhazuje první kámen v prvním endu. V dalším endu odhazuje první kámen tým, který skóroval v předchozím endu.
- (b) Pokud není předem určeno, tým odhazující první kámen v prvním endu má volbu barvy kamenů pro toto utkání.
- (c) Hráči odhazující pravou rukou se při odhozu odrážejí z hacku vlevo od centre line ve směru odhozu, hráči odhazující levou rukou se při odhozu odrážejí z hacku vpravo od centre line ve směru odhozu. Kámen odehraný ze špatného hacku je okamžitě odstraněn ze hry a všechny kameny posunuté tímto kamenem jsou soupeřem vráceny na původní místo před odhozením tohoto kamene.
- (d) Při odhozu musí hráč kámen zřetelně vypustit z ruky dříve, než se kámen dotkne hog line na odhodové straně. Jestliže hráč toto pravidlo poruší, je kámen odhazujícím týmem okamžitě odstraněn ze hry.
- (e) Pokud není kámen vypuštěný za hog line zastaven a posune jiné kameny, odhozený kámen je odhazujícím týmem odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny budou soupeřem vráceny do původních pozic.
- (f) Kámen je považován za odhozený a ve hře, jakmile dosáhne tee line (hog line u vozíčkářského curlingu) na odhodové straně. Kámen, který ještě nedosáhl těchto hranic, může být vrácen a odehrán znovu.
- (g) Každý hráč musí být připraven k odhozu kamene, když na něho přijde řada, a nesmí zbytečně prodlužovat čas potřebný k odhozu.
- (h) Pokud hráč odhodí soupeřův kámen, nechá se tento kámen dojet a teprve po zastavení je kámen vyměněn za kámen náležící odhazujícímu týmu.
- (i) Pokud hráč odhodí kámen mimo pořadí, end pokračuje, jako by k chybě nedošlo. Hráč, který nezahrál svůj kámen, odhazuje poslední kámen v endu. Pokud není možné určit,

který hráč vynechal svůj odhoz, odhazuje tento poslední kámen v endu hráč, který hrál první kameny.

- (j) Pokud hráč odhodí v jednom endu příliš mnoho kamenů, end pokračuje dál, jako by k chybě nedošlo, a počet kamenů, které má odhazovat poslední hráč týmu je pro tento end odpovídajícím způsobem snížen.
- (k) Pokud tým odhodí dva kameny v řadě za sebou v jednom endu:
 - (i) druhý odhozený kámen je odstraněn a všechny posunuté kameny jsou vráceny na své původní pozice týmem, který neporušil pravidla; chybně hraný kámen je příslušným hráčem odehrán jako poslední kámen týmu v daném endu,
 - (ii) jestliže se na chybu přijde až po odehrání následujících kamenů, musí být daný end sehrán znovu.
- (l) Pokud nesprávný tým odhazuje první kámen endu:
 - (i) pokud se na chybu přijde již po odhozu prvního kamene, end se opakuje,
 - (ii) pokud se na chybu přijde po odhozu druhého kamene v endu, hra pokračuje, jako kdyby se chyba nezjistila.

R6. FREE GUARD ZÓNA (FGZ)

- (a) Kámen, který se zastaví v prostoru mezi tee line a hog line vyjma kruhu v cílovém poli, je chápán jako kámen uvnitř FGZ. Kameny, které se zastavily na hog line nebo dokonce před ní po posunutí jiného kamene uvnitř FGZ, jsou též uvnitř FGZ.
- (b) Pokud je takový kámen vyražen soupeřem do pozice mimo hru před pátým hraným kamenem ať už přímo nebo nepřímo, je odhazovaný kámen odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny jsou vráceny na původní místo týmem, který pravidlo neporušil.
(S platností od 1. října 2018 bude do FGZ zařazen i pátý kámen.)

R7. METENÍ

- (a) Pohyb metení může být prováděn jakýmkoli směrem (nemusí zakrývat celou šířku kamene). Metení nesmí zanechávat žádné nečistoty před jedoucím kamenem a musí končit na jedné ze stran vně kamene.
- (b) Stojící kameny mohou být meteny až poté, co byly uvedeny do pohybu. Kámen, který byl uveden do pohybu odhozeným kamenem, ať už přímo nebo nepřímo, může být meten jakýmkoli hráčem nebo více hráči týmu, jemuž kámen náleží, kdekoli před tee line na cílové straně.
- (c) Odhozený kámen může být meten kterýmkoli hráčem nebo více hráči odhazujícího týmu, dokud nedosáhne tee line na cílové straně.
- (d) Žádný hráč nesmí mést soupeřovy kameny nikde kromě prostoru za tee line na cílové straně. Teprve když dosáhne kámen soupeře tee line, může být meten.
- (e) Za tee line je dovoleno mést kámen pouze jednomu hráči týmu. To může být jakýkoliv hráč odhazujícího týmu, ale pouze skip nebo vice-skip neodhazujícího týmu.

- (f) Za tee line má přednost tým, jenž mete vlastní kámen. Nesmí však překážet nebo bránit soupeři v metení.
- (g) Pokud jsou porušena pravidla metení, poškozený tým má možnost nechat hru pokračovat, nebo umístit kámen a ostatní kameny, jichž se toto porušení týká tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby k chybě nedošlo.

R8. ZAPÁLENÍ JEDOUČÍCH KAMENŮ

- (a) Mezi tee line na straně odhozu, a hog line u cílových kruhů:
 - (i) Pokud je kámen zapálen týmem nebo náčiním týmu, jemuž kámen náleží, je tento kámen okamžitě odstraněn ze hry tímto týmem. Dvojdotek ze strany hráče odhazujícího kámen dříve, než kámen dosáhne hog line na straně odhozu, není považován za porušení pravidel.
 - (ii) Pokud je kámen zapálen soupeřem nebo jeho náčiním nebo je-li ovlivněn vnějšími vlivy:
 - 1) jedná-li se o odhazovaný kámen, je tento kámen odhozen znovu.
 - 2) nejedná-li se o odhazovaný kámen je tento kámen umístěn týmem, jemuž patří, tak, jak by s největší pravděpodobností skončil, kdyby nebyl zapálen.
- (b) Za hog line na cílové straně:
 - (i) Pokud je pohybující se kámen zapálen týmem nebo náčiním týmu, jemuž patří, může soupeř, po zastavení všech kamenů:
 - 1) Odstranit ze hry zapálený kámen a vrátit všechny jím posunuté kameny na jejich původní místo, nebo
 - 2) Nechat kameny tam, kde se zastavily, nebo
 - 3) Umístit kameny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby kámen nebyl zapálen.
 - (ii) Pokud je kámen zapálen týmem nebo jeho náčiním, jemuž nepatří, počká se, až se kameny zastaví, potom tým, jehož kámen byl zapálen, umístí kameny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby kámen nebyl zapálen.
 - (iii) Pokud je kámen zapálen jakýmkoli vnějším vlivem, počká se, až se kameny zastaví a potom jsou umístěny do pozic, kde by pravděpodobně skončily, kdyby k zapálení kamene nedošlo. Pokud se týmy nemohou domluvit, kámen je hrán znovu poté, co jsou všechny posunuté kameny vráceny do původních pozic. Pokud se týmy nemohou shodnout ani na původním postavení kamenů, end je opakován.
- (c) Kameny Last Stone Draw (LSD):
 - (i) Pokud hráč odhazujícího týmu zapálí jedoucí kámen nebo způsobí jeho zapálení, je tento kámen odstraněn a hodnocen 199,6 cm.
 - (ii) Pokud soupeř zapálí jedoucí kámen odhazujícího týmu nebo způsobí jeho zapálení, je odhoz tohoto kamene opakován.
 - (iii) Pokud vnější vlivy zapříčiní zapálení jedoucího kamene, je odhoz tohoto kamene opakován.
- (d) Pokud je jedoucí kámen zapálen kamenem odraženým od mantinelu dráhy, neodhazující tým umístí jedoucí kámen na místo, kde by podle něj skončil, kdyby nebyl zapálen.

R9. POSUNUTÍ STOJÍCÍCH KAMENŮ

- (a) Pokud je hráčem posunut stojící kámen, který by neměl žádný vliv na dráhu jedoucího kamene, je tento kámen vrácen soupeřem na své původní místo.
- (b) Pokud je vnějšími vlivy posunut stojící kámen, který by neměl žádný vliv na dráhu jedoucího kamene, je tento kámen vrácen na původní místo se souhlasem obou týmů.
- (c) Jestliže je stojící kámen, který by změnil dráhu jedoucího kamene, posunut hráčem, je všem kamenům umožněno, aby se zastavily. Poté má soupeř tyto možnosti:
 - (i) nechat kameny tam, kde se zastavily, nebo
 - (ii) odstranit ze hry kámen, jehož dráha by byla ovlivněna stojícím kamenem a vrátit všechny kameny, jež byly po porušení pravidel posunuty, vrátit na své původní pozice, nebo
 - (iii) po adekvátním zvážení umístit kameny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby nedošlo k posunutí.
- (d) Pokud je kámen, který by změnil směr jedoucího kamene posunut jakýmkoli vnějším vlivem, je všem kamenům umožněno, aby se zastavily, a posunuté kameny jsou následně umístěny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby nedošlo k posunutí kamene. Pokud se týmy nemohou domluvit, kámen je hrán znovu poté, co jsou všechny kameny vráceny do svých původních pozic. Pokud se týmy nemohou shodnout ani na původním postavení kamenů, end je opakován.
- (e) Pokud je posunutí stojícího kamene způsobeno kameny, které se odrazily od mantinelu dráhy, jsou kameny umístěny na původní místa neodhazujícím týmem.
- (f) Kameny Last Stone Draw (LSD):
 - (i) Pokud hráč odhazujícího týmu posune stojící kámen nebo způsobí jeho posunutí ještě předtím, než je ukončeno měření, je tento kámen odstraněn a hodnocen 199,6 cm.
 - (ii) Pokud soupeř posune stojící kámen nebo zapříčiní jeho posunutí ještě předtím, než je ukončeno měření, je tento kámen vrácen na původní místo týmem, jemuž kámen náleží.
 - (iii) Pokud vnější vlivy zapříčiní posunutí stojícího kamene ještě předtím, než je ukončeno měření, je tento kámen vrácen na původní místo týmem, jemuž kámen náleží.

R10. VYBAVENÍ

- (a) Žádný hráč nesmí působit poškození ledu náčiním ani rukama či jinou částí těla. Pokud tak učiní, bude následovat:
 - První incident – první varování rozhodčím na ledě a napravení škody.
 - Druhý incident – druhé varování rozhodčím na ledě a napravení škody.
 - Třetí incident – napravení škody a vyloučení hráče ze hry.
- (b) Žádné curlingové náčiní nesmí být ponecháno bez využití na ledové ploše.

- (c) Týmy během hry nesmí požívat žádné náčiní ani zařízení za účelem zesílení hlasu. S výjimkou stoppek, které slouží pouze ke stopování během hry, jsou všechna elektronická zařízení, která by hráčům na ledě jakkoli pomáhala, zakázána.
- (d) Pokud se hraje s elektronickým zařízením na kontrolu odhozu na hog line:
 - (i) Madlo musí být aktivováno před odhozem, aby fungovalo během odhozu. Jestliže hráč před odhozem neaktivuje fungující elektronické zařízení na kameni, bude odhoz tohoto kamene posuzován jako porušení pravidla hog line.
 - (ii) Při odhozů hráč nesmí mít žádný typ rukavice na ruce, jíž kámen odhazuje. Pokud dojde k porušení tohoto pravidla, odhozený kámen bude odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny budou soupeřem vráceny do původních pozic.
- (e) Extender:
 - (i) Nesmí být použit na žádné soutěži pořádané WCF nebo kvalifikační soutěži vyjma soutěže vozíčkářů.
 - (ii) Hráči, kteří se rozhodli hrát s extenderem, s ním musí odehrát všechny kameny v průběhu celého utkání. Kámen musí být odhozen v přímé linii od hacku až do místa odhozu.
 - (iii) Kámen musí být odhozen v přímém směru z hacku na zamýšlený cíl.
 - (iv) Kámen musí být čistě uvolněn z extenderu dříve, než se nohy odhazujícího dotknou tee line na odhodové straně. Kámen je ve hře a je považován za odhozený, jakmile se dotkne hog line na odhodové straně.
 - (v) Extender nesmí přinášet žádnou jinou mechanickou výhodu, než prodloužení ruky/paže.
 - (vi) Dojde-li k porušení pravidel odhozu kamene extenderem, odhozený kámen bude odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny budou soupeřem vráceny do původních pozic.

R11. POČÍTÁNÍ SKÓRE - BODOVÁNÍ

- (a) Výsledek hry je rozhodnut větším počtem získaných bodů po dohrání endů určených pro utkání, uznáním vítězství soupeře, nebo když tým za předpokladu, že byl odehrán určený počet endů, již nemá aritmetickou šanci na výhru, protože počet zbývajících kamenů ve hře neodpovídá ani vyrovnání skóre. Tým, jenž byl aritmeticky eliminován, smí dokončit probíhající end, ale nesmí začít nový end. V případě, když tým byl aritmeticky eliminován v posledním endu zápasu, hra musí být ukončena, jakmile k eliminaci dojde a end nesmí být dohrán. Je-li po odehrání určeného počtu endů vyrovnané skóre, hra pokračuje extraendem/extraendy a tým, který jako první boduje, zvítězí.
- (b) Tým získává jeden bod za každý ze svých kamenů umístěných v cílových kruzích nebo se jen dotýkající cílových kruhů a současně umístěných blíže středu cílových kruhů než jakýkoli kámen soupeře.
- (c) Výsledek endu je považován za konečný, jakmile se skipové nebo vice-skipové odpovídající za hru v kruzích dohodnou na výsledku endu. Pokud jsou kameny, které by mohly bodovat odstraněny dříve, než dojde k dohodě, poškozený tým získává výhodu, jako kdyby měření skončilo v jeho prospěch.

- (d) Pokud nelze vizuálně rozhodnout, čí kámen je blíž středu nebo zda je kámen v cílových kruzích, použije se měřidla. Měření se provádí od středu kruhů k bližší straně kamene. Z každého týmu je dovoleno sledovat měření za pomoci měřícího zařízení pouze hráči odpovědnému za hru v kruzích.
- (e) Jestliže se nacházejí dva nebo více kamenů v takové blízkosti středu kruhů, že není možné použít měřící zařízení, je rozhodnutí provedeno vizuálně.
- (f) Jestliže není možno rozhodnout ani vizuálně ani pomocí měřícího zařízení, jsou kameny považovány za vyrovnané, a:
 - (i) pokud má měření určit, který tým v endu skóruje, končí end jako blank end (end s nulou),
 - (ii) pokud má měření určit další bodující kameny, jsou počítány pouze ty, které jsou blíže ke středu cílových kruhů.
- (g) V případě, že je posunutí kamene způsobeno nějakým vnějším vlivem, který by ovlivnil výsledek:
 - (i) Pokud by tento kámen rozhodl o tom, který tým by bodoval, end je opakován.
 - (ii) Pokud by tento kámen byl pro tým dalším bodem v tomto endu, může si tým vybrat, zda si ponechá počet bodů v tomto endu bez posunutého kamene, nebo se bude end opakovat.
- (h) Tým může ukončit hru pouze, pokud je odhazujícím týmem. Pokud tým ukončí hru před koncem endu, skóre tohoto endu bude určeno následovně:
 - (i) Zbývalo-li oběma týmům odehrát alespoň jeden svůj kámen, na výsledkovou tabuli se zavěsí dvě „X“
 - (ii) Pokud pouze jeden z týmů odehrál všechny své kameny:
 - 1) Pokud tým, jenž odehrál všechny své kameny, stojí ve skórovací pozici, neudělují se žádné body a na výsledkovou tabuli se zavěsí dvě „X“; to v případě, že body v nedohraném endu neurčují celkový výsledek.
 - 2) Pokud tým, jenž neodehrál všechny své kameny, stojí ve skórovací pozici, tyto body mu budou zapsány na výsledkovou tabuli.
 - 3) Nestojí-li žádné kameny v kruzích, na výsledkovou tabuli se zavěsí dvě „X“.
- (i) Pokud tým není schopen zahájit hru v určeném čase:
 - (i) Zpoždění 1-15 min. - soupeř získává jeden bod, volbu výhody či nevýhody posledního kamene v prvním hraném endu a jeden end je brán jako odehraný.
 - (ii) Zpoždění 15-30 min. - soupeř získává ještě jeden bod navíc – tedy dva body, volbu výhody či nevýhody posledního kamene v prvním hraném endu a dva endy jsou brány jako odehrané.
 - (iii) Zpoždění více než 30 min. - soupeř se stává vítězem kontumačně.
- (j) Výsledné skóre kontumované hry je zapsáno jako V – P (výhra – prohra).

R12. PŘERUŠENÁ UTKÁNÍ

Pokud je utkání z jakéhokoli důvodu přerušeno, pokračuje se, kde se předtím přestalo.

R13. CURLING VOZÍČKÁŘŮ

- (a) Kameny jsou odhazovány ze stojícího kolečkového křesla.
- (b) Pokud je odhoz kamene prováděn mezi hackem a vnější hranou cílových kruhů na odhodové straně, musí být kolečkové křeslo umístěno tak, aby kámen před odhozem byl na centre line. Pokud je odhoz kamene prováděn mezi vnější hranou cílových kruhů a hog line na odhodové straně, musí být kolečkové křeslo umístěno tak, aby byl kámen na začátku odhozu celou svou šířkou mezi čarami pro vozíčkáře.
- (c) Během odhozu musí kolečka křesla být v přímém kontaktu s ledem. Nohy odhazujícího se během odhozu nesmí dotknout ledu.
- (d) Odhoz je prováděn obvyklým vypuštěním z ruky nebo pomocí schváleného extenderu. Na soutěžích pořádaných WCF, včetně PWG 2018 budou v sezoně 2017/2018 povoleny pouze odhodové nástavce používané na WWhCC 2017. Kámen musí být z ruky nebo extenderu vypuštěn viditelně před dosáhnutím hog line na odhodové straně.
- (e) Kámen je ve hře, jakmile se dotkne hog line na odhodové straně. Pokud se kámen nedotkl hog line na odhodové straně, může být odehrán znovu.
- (f) Metení není povoleno.
- (g) Dojde-li ke špatnému odhozu, odhozený kámen bude odstraněn ze hry a všechny jím posunuté kameny budou soupeřem vráceny do původních pozic.
- (h) Během všech soutěží pořádaných WCF se každý hrající tým musí skládat z hráčů obou pohlaví pro všechna utkání. Každý tým na těchto soutěžích musí čítat čtyři hráče odhazující kameny. Poruší-li tým některé z těchto pravidel, prohraje kontumačně.
- (i) Všechny zápasy se hrají na 8 endů.

R14. MIXY

- (a) Každý tým se skládá ze dvou mužů a dvou žen, muž odhazuje vždy po ženě a naopak (M, Ž, M, Ž, nebo Ž, M, Ž, M). Nejsou povoleni žádní náhradníci.
- (b) Pokud tým hraje se třemi hráči, systém střídavých odhozů dle pohlaví musí být zachován (M, Ž, M, nebo Ž, M, Ž). Pokud k této situaci dojde během utkání, pořadí odhozů může být změněno, aby odpovídalo tomuto kritériu.
- (c) Skip a vice-skip mohou být jacíkoli hráči v týmu, ale musí být opačného pohlaví.
- (d) Všechny zápasy mixů se hrají na 8 endů.
- (e) Týmu je povoleno mít jednoho trenéra a jednoho dalšího nehrajícího člena týmu. Pouze tyto dvě osoby mohou sedět na lavičce pro trenéry.
- (f) Pohlaví metařů při LSD je na rozhodnutí týmu.

R15. MIXED DOUBLES

- (a) Tým se skládá ze dvou hráčů (jeden muž a jedna žena). Náhradníci nejsou povoleni. Tým musí hru kontumovat v případě, že jeden nebo oba hráči nemohou odehrát celé utkání. Každý tým může mít jednoho kouče a jednoho dalšího nehrajícího člena týmu.

- (b) Skóre se počítá stejně jako u běžného curlingu. Dva „umístěné“ kameny, jež jsou postaveny do hry před začátkem každého endu, mohou být zahrnuty do bodování.
- (c) Každé utkání má 8 endů.
- (d) Každý tým odhazuje 5 kamenů v jednom endu. Hráč, který odhazuje první kámen, odhazuje rovněž pátý kámen. Druhý hráč odhazuje druhý, třetí a čtvrtý kámen v endu. Po endu si mohou hráči své pozice v týmu vyměnit.
- (e) Žádný kámen včetně kamenů umístěných před endem do hracího pole nesmí být ze hry vyražen před odehráním čtvrtého kamene endu (čtvrtý odhozený kámen endu může jako první vyrazit ze hry jiné kameny). Pokud je toto pravidlo porušeno, odhozený kámen je odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny budou soupeřem vráceny na své původní místo.
- (f) Před zahájením každého endu postaví jeden z týmů „předem umístěné“ kameny do cílového pole na dvě níže specifikovaná místa (A, B). „Předem umístěný“ kámen soupeře bude umístěn na zbývající volné místo (A nebo B) Umístění těchto pozic je následující:
 - (i) Pozice A: kámen je půlen centre line a zároveň je umístěn těsně před nebo těsně za jedním ze tří bodů. Body jsou umístěny na centre line takto:
 - 1) uprostřed prostoru mezi kruhy a hog line,
 - 2) 0,915 m (tři stopy) od prostředního bodu blíže ke kruhům,
 - 3) 0,915 m (tři stopy) od prostředního bodu blíže k hog line.Pokud není přítomen rozhodčí, aby stanovil specifické umístění pozice A na každé dráze, týmy si před začátkem předzápasového tréninku určí tyto pozice vzhledem k chování ledu. Toto umístění pak musí být používáno i v celém utkání.
 - (ii) Pozice B: kámen je umístěn tak, že půlí centre line a zadní částí se dotýká zadního okraje čtyř stop.
 - (iii) Power play: Každý z týmů může jednou za zápas v endu, kdy má výhodu posledního kamene, umístit kameny do pozice „power play“. Kámen v kruzích (B) týmu s výhodou se zadní částí dotýká tee line a umístí se tak, aby se dotýkal jak 8, tak 12 stopého kruhu. Guard (A) se přemístí z centre-line do přímé linie mezi středem kamene v kruzích a středem hacků na straně odhozu. Kámen v kruzích tak bude krytý za guardem. Tento guard je stejně daleko od kruhů, jako byl v daném zápase v endech mimo power play center guard. Tým s power play si může zvolit stranu, na kterou si kameny postaví. Power play nelze využít v extraendu.

Figure No. 1 - Centre Guard

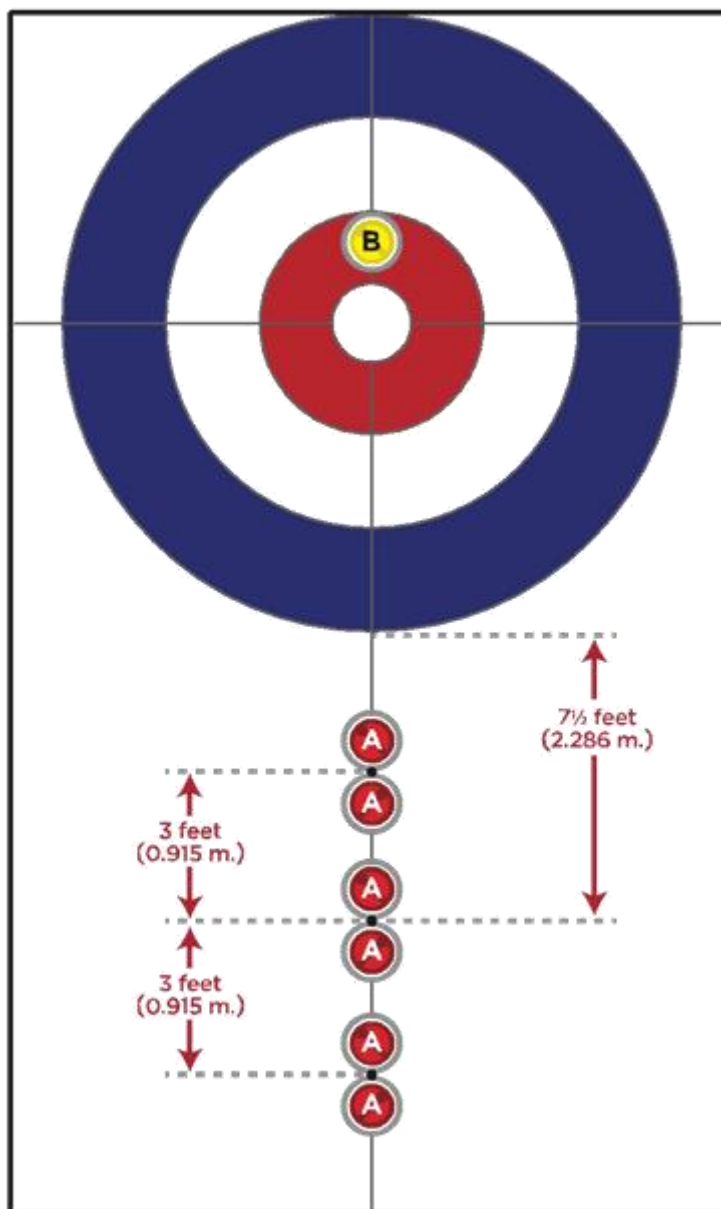
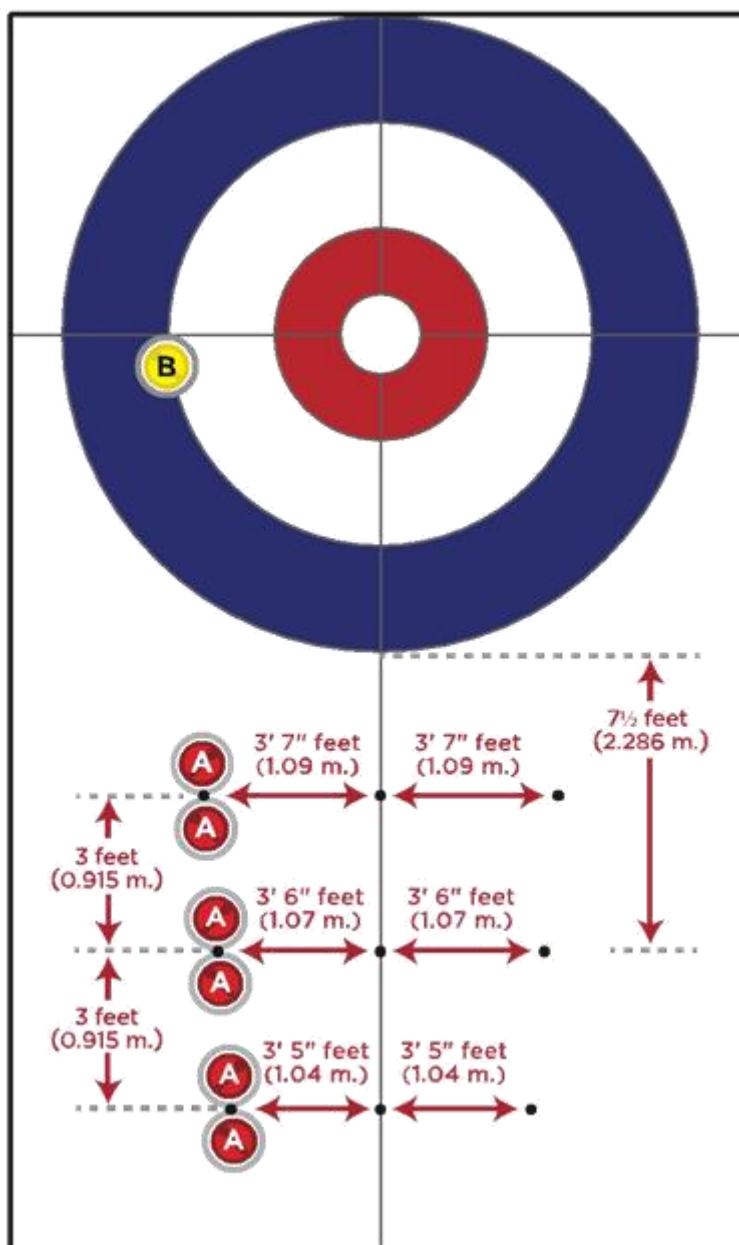


Figure No. 2 - Power Play Option



- (g) Pro určení týmu, který má právo volby o „předem umístěných“ kamenech, je provedeno:
- LSD (Last Stone Draw) pro určení týmu, který má možnost volby v prvním endu. Tuto možnost získá tým s nižší hodnotou LSD.
 - Výsledkem předchozího endu, kdy tým, který end prohrál, má možnost volby.
 - Pokud žádný tým neskóruje, má možnost volby tým, který v předchozím endu odhazoval první kámen.
- (h) Tým, jehož „předem umístěný“ kámen je v pozici A (před kruhem), odhazuje kámen v endu jako první. Tým, jehož „předem umístěný“ kámen je v pozici B (v kruhu), odhazuje kámen v endu jako druhý.

- (i) Během odhozu stojí neodhazující hráč kdekoli na dráze. Po odhození kamene mohou oba hráči stát tento a všechny své kameny uvedené do pohybu, dokud se nedotknou tee line v cílových kruzích. To platí pro všechny odhozené kameny týmu, včetně LSD.
- (j) Dojde-li k porušení pravidel odhozu, odhozený kámen bude odstraněn ze hry a všechny jím posunuté kameny budou soupeřem vráceny do původních pozic. V případě, že chyba není zjištěna před odhozením následujícího kamene, hra pokračuje, jako by se nic nestalo, nicméně hráč, který v daném endu odhodil první kámen, smí v daném endu odhodit pouze jeden další kámen.

R16. ZAKÁZANÉ LÁTKY

Užití všech podpůrných látek, mimo speciální povolení od lékaře, ať už vědomě či nevědomě, je neetické a zakázané. Pokud k takovému prohřešku dojde, bude viník diskvalifikován z probíhající soutěže, o jeho činu bude informována hráčská asociace a celá věc může vést až k přerušení činnosti.

R17. NEVHODNÉ CHOVÁNÍ

Hrubé chování, urážlivé či vulgární výrazy, nevhodné zacházení s náčiním nebo úmyslné poškození zařízení sportoviště jakýmkoli hráčem týmu je zakázáno. Při porušení tohoto pravidla může být hráč curlingovou organizací mající příslušnou pravomoc vyloučen z utkání nebo soutěže.

C1. OBECNĚ

- (a) Pravidla hry pro soutěže konané WCF jsou totožná se současnými pravidly WCF. Pokud zde budou nějaké úpravy, vždy budou vysvětleny na team meetingu.
- (b) Termíny soutěží pořádaných WCF jsou stanoveny Výkonným výborem WCF.
- (c) Herní plány jednotlivých soutěží jsou stanoveny WCF po konzultaci s pořádací zemí (host committee).
- (d) Kouření, včetně elektronického, je v prostorech, kde se konají soutěže WCF, zakázáno.
- (e) Antidopingová pravidla WCF a postupy, které jsou v souladu s podmínkami Světové antidopingové agentury, jsou platné a vydané v antidopingové příručce WCF.
- (f) Jakékoliv změny v doporučených rozměrech curlingové dráhy musí být schváleny WCF.
- (g) Mistrovství pořádaná WCF: zlaté medaile týmu na prvním místě, stříbrné týmu na druhém místě a bronzové týmu na třetím místě. Pět hráčů (u Mixed Doubles dva, u mixů čtyři) a kouč obdrží medaile, pokud jsou přítomni a plní týmové povinnosti, a mohou jít na stupně vítězů. Olympijské hry, Paralympijské hry a Olympijské hry mládeže (YOG): medaile obdrží pouze hráči a mohou jít na stupně vítězů.

C2. ZÚČASTNĚNÉ TÝMY

- (a) Každý tým je nominovaný svou asociací/federací.
- (b) Pokud určený tým není schopen nebo nemá zájem se zúčastnit, asociace/federace nominuje jiný tým.
- (c) Týmy musí být nahlášeny alespoň 14 dní před začátkem každé soutěže. Případná změna soupisky musí být oznámena během team meetingu.
- (d) Všichni hráči účastníci se soutěže WCF musí být řádnými členy své asociace/federace.
- (e) Aby byl hráč oprávněn se zúčastnit WJCC – mistrovství světa juniorů a kvalifikačních soutěží na ně, musí být mladší 21 let do 30. června roku předcházejícímu roku konání mistrovství.
- (f) Aby byl hráč oprávněn se zúčastnit WSCC – mistrovství světa seniorů, musí být starší 50 let do 30. června roku předcházejícího roku konání mistrovství.
- (g) Aby byl hráč oprávněn zúčastnit se WWhCC – mistrovství světa vozíčkářů, musí mít vážné problémy s chůzí (např. amputace obou nohou, zranění páteře apod.) a používat kolečkové křeslo pro každodenní pohyb – tedy ten, který nemůže chodit nebo může, ale pouze na velmi krátké vzdálenosti. Rozhodnutí o minimální neschopnosti pohybu je provedeno na základě posouzení klasifikátora.
- (h) Všichni hráči a jejich koučové se musí dostavit na team meeting. Kromě nich se jej z každého týmu může zúčastnit ještě vedoucí týmu a, je-li to potřeba, i překladatel. Nezúčastní-li se team meetingu bez povolení hlavního rozhodčího, tým automaticky ztrácí výhodu posledního kamene v prvním zápase. Po základní části se jeden či dva

členové týmu (hráč(i) a/nebo trenér) musí zúčastnit play-off meetingu, jinak tým ztratí možnost volby (prvního/druhého tréninku, barvy kamenů atd.), kterou by jinak měl.

- (i) Pořadí hráčů při odhozu, pozice skipa a vice-skipa, náhradník a kouč jsou zapsáni na soupisce a ta je (v papírové či elektronické formě) předložena hlavnímu rozhodčímu na konci team meetingu. Vedoucí týmu/národní kouč/překladatel mohou být také zapsáni na této soupisce. Pokud dojde k nějakým změnám, musí být vyplněna nová soupiska a znovu předána hlavnímu rozhodčímu alespoň 15 min. před tréninkem před utkáním.
- (j) Tým musí zahájit soutěž se čtyřmi hráči (dvěma v mixed doubles) odhazujícími kameny. Tým kontumačně prohraje každé utkání, dokud nebude schopen zahájit zápas se čtyřmi oprávněnými hráči. V případě polehčujících okolností a se svolením tří osob (ředitele soutěže WCF nebo zástupce WCF, technického delegáta dané soutěže a hlavního rozhodčího dané soutěže) může tým zahájit soutěž i se třemi hráči. V případě odvolání proti tomuto rozhodnutí rozhoduje o něm president/presidentka WCF aneb jeho/její zástupce.
- (k) Během utkání je trenérovi, náhradníkovi a všem ostatním členům týmu zakázáno komunikovat s hráči na ledě, výjimky tvoří speciálně vymezené přestávky či týmový time-out. Toto omezení se vztahuje na veškerou verbální, vizuální, psanou a elektronickou komunikaci, včetně jakéhokoli pokusu vyzvat hráče k týmovému time-outu. Trenér, náhradník a jeden další člen týmu se smějí účastnit předsoutěžních a předzápasových tréninků, ale nesmí komunikovat s hráči během odhozů LSD. Během utkání nesmí dojít k žádné neoprávněné komunikaci či vysílání všeho druhu z trenérské lavičky s kýmkoli, kdo nesedí v tomto vymezeném prostoru. Trenéři ani ostatní členové týmu na trenérské lavičce nemohou sledovat či poslouchat živé vysílání. V případě porušení těchto pravidel bude provinivší se osoba po zbytek utkání vykázána z trenérské lavičky.
- (l) Pro účely identifikace médiím a veřejnosti jsou týmy prezentovány podle své asociace/federace a podle jména svého skipa.

C3. OBLEČENÍ/VYBAVENÍ

- (a) Všichni členové týmu musí nosit stejné oblečení a vhodnou obuv, když vstupují na hrací plochu ať už kvůli utkání nebo tréninku. Tým musí mít světlá trička a světlé hrací bundy, pokud hraje s kameny se světlým madlem, a tmavá trička a tmavé hrací bundy, pokud hraje s kameny s tmavým madlem. Barva tohoto oděvu bude zaznamenána WCF před počátkem každé soutěže. Koučové a jiní příslušníci realizačního týmu musí být oblečeni v národním či týmovém dresu kdykoli vstupují na hrací plochu. Červená je považována za tmavou barvu.

Pokud WCF nerozhodne jinak, světlé oblečení musí být převážně bílé aneb žluté barvy. O schválení jakékoli alternativní barvy se musí žádat nejméně 8 týdnů před soutěží nebo o to může být požádáno na začátku sezóny pro více soutěží najednou.

- (b) Každé tričko a bunda mají v horní části zad příjmení hráče, písmena o velikosti nejméně 5,08 cm. Název asociace/federace musí mít nejméně 5,08 cm, a je umístěn též na zádech nad pasem. Je možno mít na zádech též národní znak, ale pouze s tím, že tam bude i název asociace/federace. Znak je umístěn mezi příjmením a názvem asociace/federace.

Pokud mají dva nebo více hráčů stejné příjmení, bude na dresech uvedeno i počáteční písmeno/a jejich křestního jména.

- (c) Reklama na hráčově oblečení či náčiní je povolena výhradně v souladu s platnými směrnicemi WCF. WCF může podle svého uvážení zakázat užití jakéhokoli oblečení nebo náčiní, které je podle jejich názoru nepřijatelné či nevhodné pro hru v soutěži pořádané WCF. Dress kód WCF je obsažen v tomto manuálu.
- (d) Hráči nebo trenérovi v nevhodném stejnokroji bude odepřen vstup na led a na trenérskou lavičku.
- (e) Každému hráči musí být před utkáním schváleno koště na metení, a pouze tento hráč může dané koště používat během daného utkání. Mete-li hráč s koštětem jiné osoby, je metený kámen odstraněn ze hry.
- (f) Hráč si během utkání nesmí vyměnit houbu koštěte, není-li mu uděleno speciální povolení od hlavního rozhodčího. Dojde-li k výměně houby bez povolení, tým prohrává dané utkání.
- (g) Nastoupí-li do utkání náhradník, musí použít stejnou houbu koštěte jako hráč, kterého nahrazuje. Použije-li novou houbu, tým prohrává dané utkání.
- (h) Veškeré herní náčiní použité na soutěžích v rámci WCF musí odpovídat standardům, jež jsou popsány a zveřejněny na webových stránkách WCF. Důvody k neuznání způsobilosti jsou například: poškození povrchu ledové plochy, nesoulad s existujícími pravidly či standardy (mj. náčiní k elektronické komunikaci), testovací prostředky poskytující neoprávněnou výhodu, neohlášení náčiní kanceláři WCF v určeném termínu atd.
- (i) Trest za použití náčiní neodpovídajícího standardům dle WCF na soutěžích WCF:
 - (i) první napomenutí během soutěže – hráč je ze soutěže diskvalifikován a tým prohrává utkání,
 - (ii) druhé napomenutí během soutěže – tým je ze soutěže diskvalifikován a všichni jeho hráči se nesmějí účastnit soutěží WCF po dobu 12 měsíců.

C4. PŘEDZÁPASOVÝ TRÉNINK

- (a) Před každým utkáním, které je součástí mistrovské soutěže WCF, je každému týmu umožněno trénovat před utkáním na dráze, na které utkání sehraje.
- (b) Čas a délka tréninku jsou upřesněny na team-meetingu.
- (c) Rozvrh tréninků během základní části (round-robin) bude plánován podle pravidla, že každý tým by měl mít stejný počet prvních i druhých tréninků. V utkáních round-robin, kde se to tímto způsobem nedá určit, bude mít možnost výběru prvního nebo druhého tréninku tým s vyšším umístěním podle Draw Shot Challenge.
- (d) V zápasech následujících po round-robin trénuje před utkáním jako první tým, který má v prvním endu utkání výhodu posledního kamene, byla-li tato výhoda předurčena.
- (e) Pokud rozhodne hlavní ledař, bude led očištěn a prostor před hacky přepeblován po skončení tréninku před zápasem.

C5. DÉLKA HRY

- (a) V utkáních hraných na 10 endů, musí být odehráno alespoň 6 endů v round-robinu a 8 endů musí být odehráno v play-off.
- (b) V utkáních, kde se hraje na 8 endů se musí odehrát alespoň 6 endů.

C6. ČASOMÍRA

- (a) Každý tým obdrží 38 minut na přemýšlení (thinking time) během desetiendového utkání, případně 30 minut na přemýšlení během osmiendového utkání (v curlingu vozíčkářů je to 38 minut a v mixed doubles 22 minut). Tento čas je během hry zaznamenáván a mohou jej sledovat hráči i trenér.
- (b) Nastoupí-li některý z týmů k utkání se zpožděním, čas na přemýšlení je oběma týmům zkrácen o 3 minuty a 45 sekund (v curlingu vozíčkářů o 4 minuty a 45 sekund, v mixed doubles o 2 minuty a 45 sekund) za každý end, jenž byl považován za odehraný (viz pravidlo R11(i)).
- (c) Je-li třeba odehrát extraend/y, herní časy jsou vynulovány a každý tým obdrží 4 minuty a 30 sekund času na přemýšlení na každý extraend (v curlingu vozíčkářů 6 minut, v mixed doubles 3 minuty).
- (d) Utkání a každý end začínají, jakmile vyprší čas určený na přestávku. Herní čas odhazujícího týmu se v okamžiku začátku utkání/endu nerozběhne, pokud však má tým zpoždění, hodiny poběží. Zpožděním se rozumí absence pohybu hráče dopředu z hacku, případně nevypuštění kamene z extenderu (u vozíčkářů). Nedošlo-li ke zpoždění, čas se jako první rozběhne týmu s výhodou posledního kamene.
- (e) Jakmile jsou splněna všechna níže popsaná kritéria, neodhazující tým se stává týmem odhazujícím a jeho herní čas se rozběhne:
 - (i) všechny kameny dojely do cíle či přešly back line;
 - (ii) kameny posunuté porušením pravidel odhazujícím týmem a vyžadující navrácení jsou vráceny do původních pozic;
 - (iii) prostor pro odehrání kamene byl přenechán druhému týmu, osoba stojící v kruzích (skip) se posunula za back line a odhazující hráč a metaři se posunuli na stranu dráhy.
- (f) Herní čas týmu se zastaví, jakmile se kámen dotkne tee line (hog line ve vozíčkářském curlingu) na straně odhozu.
- (g) Tým odhazuje kameny, pouze když mu běží či má běžet herní čas. Porušení pravidel má za následek opakovaný odhoz kamene poté, co neprovinivší se tým navrátí všechny posunuté kameny do původních pozic. Čas se provinivšímu se týmu rozběhne, jakmile byly všechny posunuté kameny navráceny do původních pozic, a zastaví se, jakmile opakovaně odhozený kámen dosáhne tee line (hog line ve vozíčkářském curlingu) na straně odhozu.
- (h) Je-li třeba vrátit na původní místa kameny, jež byly přemístěny nějakým vnějším vlivem, zastaví se herní čas obou týmů.
- (i) Herní čas se zastaví, kdykoli do hry vstoupí rozhodčí.

- (j) Poté, co se týmy dohodnou na skóre právě odehraného endu, začíná přestávka, ve které žádnému týmu neběží herní čas. Je-li vyžadováno měření, přestávka začne až po jeho skončení. Délka přestávek mezi endy, jež se může lišit kvůli požadavkům televize či jiným vnějším faktorům, je určena pro každou soutěž a vysvětlena na meetingu týmů. Trvá-li přestávka 3 minuty a více, týmy jsou informovány, jakmile jim zbývá poslední minuta. První kámen endu by neměl být odhozen dříve, než 10 sekund před koncem času na přestávku. Herní čas odhazujícího týmu se rozběhne ihned po skončení přestávky, neodhazuje-li již hráč kámen. Standardní délka přestávky je:
 - (i) 1 minuta po skončení každého endu, s výjimkou případu uvedeného v odstavci (j) ii). V případě, že při Mixed Doubles jsou hráči zodpovědní za umístění pozičních kamenů před každým endem, přidává se k času mezi endy 30 s. Týmy nesmí žádným způsobem komunikovat s trenérem, náhradníkem ani s dalšími nehrajícími členy týmu.
 - (ii) 5 minut po skončení endu, který zakončuje první polovinu zápasu. Týmy mohou u hrací plochy komunikovat s jakýmkoli hráčem a nehrajícím členem týmu, jenž smí v daném zápase být přítomen na trenérské lavičce.
- (k) Je-li hráči umožněno znovu odehrát kámen, rozhodčí posoudí, zda tomuto týmu odečte za opakovaný pokus čas.
- (l) Má-li dojít k opakovanému odehrání endu, herní čas se vrací tam, kde byl na konci předchozího endu.
- (m) Pokud rozhodčí usoudí, že tým zbytečně zdržuje hru, upozorní skipa provinivšího se týmu, a pokud se následující kámen týmu do 45 sekund nedotkne tee line na straně odhozu (hog line ve vozíčkářském curlingu), bude okamžitě odstraněn ze hry.
- (n) Každý tým musí dokončit svou část hry v rámci vymezeného času, jinak kontumačně prohraje. Pokud se kámen dotkne tee line na straně odhozu (hog line v curlingu vozíčkářů) před vypršením časového limitu, je posouzen jako včas odhozený.
- (o) Tým, kterému se posunul čas kvůli chybnému měření, získá dvojnásobek času, o který touto chybou přišel.
- (p) Tým, kterému se neposunul čas kvůli chybnému měření (resp. neměření), nepřijde o žádný čas, přiměřený čas navíc ale získá tým soupeře.

C7. TIME-OUTY / TECHNICKÉ TIME-OUTY

- (a) Týmové time-outy budou povoleny ve všech soutěžích v rámci WCF, ať už je v nich použita časomíra nebo ne.
- (b) Každý tým má k dispozici během utkání jeden 60vteřinový time-out. Pro každý extra end má tým k dispozici jeden 60vteřinový time-out.
- (c) Pravidla pro time-outy:
 - (i) Pouze hráči na ledě smí nahlásit time-out.
 - (ii) Time-out může být nahlášen jakýmkoli hráčem týmu, kterému právě běží čas. Hráči signalizují týmový time-out gestem spojení rukou ve tvaru „T“.
 - (iii) Týmový time-out (když se zastaví čas na hru) začíná, jakmile si jej hráč vyžádá, a je tvořen „cestovním časem“ určeným k tomu, aby trenér došel k týmu, a 60 sekund.

Délka cestovního času bude na každé soutěži určena hlavním rozhodčím. Cestovní čas dostanou všechny týmy, ať už mají nebo nemají trenéra a ať už trenér přijde či nepřijde k týmu.

- (iv) Pouze jedna osoba, která sedí ve vymezeném trenérském prostoru a v případě potřeby i překladatel se smí setkat s týmem, který si vzal time-out. Tato osoba může využívat „chodníků“ vedle drah, ale nesmí vkročit na ledovou plochu. Tato osoba nebo osoby, je-li zapotřebí i překladatel, musí k týmu dojít po stanovené cestě.
 - (v) Tým je upozorněn ve chvíli, kdy zbývá 10 sekund do konce týmového time-outu.
 - (vi) Jakmile vyprší čas na týmový time-out, osoba/y z trenérské lavičky musí ukončit komunikaci s týmem a okamžitě opustit hrací prostory.
- (d) Tým si může vzít technický time-out, aby požádal o rozhodnutí rozhodčího, pro objasnění pravidel nebo když dojde ke zranění nebo kvůli jiným mimořádným okolnostem. Během technických time-outů se pozastavuje časový limit.

C8. URČENÍ KAMENŮ / LAST STONE DRAW

- (a) Tým, který je v zápasovém plánu základní části uvedený jako první, bude mít kameny s tmavými držadly; tým uvedený jako druhý bude mít kameny se světlými držadly.
- (b) Pro zápasy, jež vyžadují Last Stone Draws (LSD), platí, že na konci každého předzápasového tréninku budou různými hráči odhozeny dva kameny na střed kruhů směrem k „home endu“ (konci dráhy, ze kterého budou odehrávány kameny v prvním endu) – první kamen s rotací po směru hodinových ručiček, druhý s rotací proti směru hodinových ručiček. Hráč (náhradník), který odhodí LSD, nemusí v daném utkání nastoupit. Metení je povolené (s výjimkou vozíčkářského curlingu). V mixech musí každé pohlaví odhodit jeden kamen, ale pohlaví metařů je na rozhodnutí týmu.

První kámen je změřen a odstraněn ze hry, poté dojde k odhozu druhého kamene. Vzdálenosti zaznamenané u obou kamenů se sečtou a vytvoří celkové LSD týmu pro daný zápas. Tým s nižším celkovým LSD získá právo zvolit si odhoz prvního nebo druhého kamene v prvním endu utkání. Pokud je celkové LSD obou týmů stejné, porovnají se jednotlivá LSD a tým s nejlepším pokusem, který se neshoduje s žádným dalším, si může zvolit odhoz prvního nebo druhého kamene v prvním endu. Jsou-li všechna LSD obou týmů shodná, rozhodne o volícím hod mincí.

- (c) Vzdálenosti LSD se měří a zaznamenávají následovně:
 - (i) Všechna jednotlivá měření probíhají od středu kruhů po nejbližší část kamene, ale hodnoty LSD se budou zobrazovat v centimetrech jako vzdálenost mezi středem kruhů a středem kamene.
 - (ii) Oficiální poloměr kamene používaný v soutěžích WCF činí 14,2 cm.
 - (iii) Ke každému změřenému výsledku se přičítá poloměr kamene 14,2 cm. To znamená, že kameny, které se zastaví mimo kruhy, mají hodnotu $185,4 + 14,2 = 199,6$ cm.
 - (iv) Kameny kryjící střed kruhů jsou měřeny ze dvou míst na obvodu čtyřstopého kruhu. Tato dvě místa jsou s otvorem ve středu kruhů v pravém úhlu a nacházejí se od ní 0,61 m daleko.
- (d) Počet kamenů LSD a rotací po směru a proti směru hodinových ručiček na každého hráče je určen v každé soutěži v závislosti na počtu utkání v základní části. Na základě

originální týmové soupisky musí čtyři hráči (dva v mixed doubles) splnit minimální počet odhozů LSD. Dojde-li k porušení pravidla, kdy nebudou splněny minimální požadavky, chybějící LSD budou hodnocena jako 199,6 cm. Kameny LSD odhozené náhradníkem mohou být na konci základní části kombinovány pouze s jedním dalším hráčem tak, aby daný hráč odhodil alespoň minimální požadované množství kamenů LSD.

- (i) LSD odhozené náhradníkem mohou být kombinovány na konci základní části pouze s jedním hráčem, tak aby tento hráč splnil podmínku počtu LSD,
- (ii) Pokud tým odehraje celou soutěž pouze se třemi hráči, jsou požadavky na odhody LSD chybějícího hráče rozděleny rovnoměrně mezi ostatní hráče,
- (iii) Pokud tým začne soutěž v plné sestavě, ale pak z nějakého důvodu některý hráč nemůže naplnit požadované minimum odhozů LSD, bude za každý jeho chybějící LSD týmu započítána maximální hodnota (199,6 cm).

Počet utkání v základní části	Počet kamenů LSD	Minimum pro každého hráče
4	8	2 kameny, 1 po směru + 1 proti směru
5	10	2 kameny, 1 po směru + 1 proti směru
6	12	2 kameny, 1 po směru + 1 proti směru
7	14	3 kameny, alespoň 1 po směru + alespoň 1 proti směru
8	16	3 kameny, alespoň 1 po směru + alespoň 1 proti směru
9	18	4 kameny, 2 po směru + 2 proti směru
10	20	4 kameny, 2 po směru + 2 proti směru
11	22	4 kameny, 2 po směru + 2 proti směru

- (e) Pro mixed doubles platí, že každý hráč odhazuje stejné množství kamenů LSD po směru a proti směru. Je-li lichý počet utkání, hráči musí rotace střídat.
- (f) Hraje-li se základní část v soutěži pořádané WCF, kde se každý tým utká s každým, první kámen v prvním endu zápasů vyřazovací části je určen následovně:
 - (i) Tým s lepším poměrem výher/proher má právo zvolit si výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu.
 - (ii) Mají-li týmy totožný poměr výher/proher, vítěz vzájemného zápasu v základní části má právo zvolit si výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu.
 - (iii) Nehledě na odstavce i) a ii), pro soutěže s vyřazovacím systémem (play-off) platí, že tým, který zvítězí v utkání 1. s 2. po základní části, má ve finále volbu výhody či nevýhody posledního kamene v prvním endu; tým, který prohraje v semifinále, má volbu výhody či nevýhody posledního kamene v prvním endu v zápase o bronz.
- (g) U soutěží pořádaných WCF platí, že potkají-li se v play-off dva týmy, jež odehrály základní část ve stejné skupině, bude použito pravidlo C8 (f), a narazí-li na sebe týmy z odlišných skupin, tým s nižším DSC má volbu prvního nebo druhého tréninku či barvy kamenů. Standardní postupy při hodů LSD (bez minimálních požadavků na počet a rotace odhozených kamenů) pak určí, který tým získá volbu výhody či nevýhody posledního kamene v prvním endu utkání.

- (h) V zápasech vyřazovací části, kdy byl předem určen tým s nevýhodou v prvním endu, má tento tým volbu barvy kamenů.

C9. POŘADÍ TÝMŮ / DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)

- (a) Během základní části soutěže platí, že týmy se stejným poměrem výher/proher budou zapsané abecedně dle třípísmenného kódu země a budou umístěné na stejné pozici.
- (b) Následující kritéria (v daném pořadí) budou použita při řazení týmů po odehrání základní části:
 - (i) Týmy budou řazeny dle poměru výher/proher.
 - (ii) Mají-li dva týmy stejný poměr výher/proher, výše řazený bude vítěz vzájemného zápasu.
 - (iii) Mají-li tři či více týmů stejný poměr výher/proher, o jejich řazení rozhodnou výsledky vzájemných zápasů (pokud se na tomto základě nevyjasní pořadí všech týmů, o pořadí zbývajících týmů se stejným poměrem rozhodnou opět výsledky vzájemných zápasů).
 - (iv) U všech zbývajících týmů, jejichž pořadí nemůže být určeno podle žádného z tří předchozích kritérií, rozhodne o pořadí Draw Shot Challenge (DSC). DSC je zprůměrovaná velikost všech jednotlivých LSD, jež byly odhozeny v základní části.

Pokud se hraje ve více než jedné skupině a v těchto skupinách je různý počet týmů, pro výpočet DSC se použije tentýž způsob, budou však započítána LSD pouze ze stejného počtu her počínaje první.

Je-li odhozeno 11 či méně jednotlivých LSD, nezapočítává se do průměru nejhorší pokus. Je-li odhozeno více než 11 jednotlivých LSD, nezapočítávají se do průměru dva nejhorší pokusy.

Tým s nejnižším DSC se umístí výše. Jsou-li DSC shodné, výše se umístí tým, jehož nejlepší odlišné LSD má nižší hodnotu. V případě, že jsou všechna LSD shodná, umístí se výše tým s lepším postavením ve světovém žebříčku WCF.
 - (v) Hrají-li týmy v různých skupinách a nekvalifikují se do play-off, jejich celkové pořadí bude určeno srovnáním DSC týmů se stejným pořadím ve všech skupinách, přičemž týmy s nejlepším DSC se umístí nejvýše.
 - (vi) V soutěžích, kde jediná porážka vyřadí tým ze hry, budou týmy vyřazené tímto způsobem uvedené podle abecedy dle třípísmenného kódu země a řazené na stejnou pozici.
- (c) Pokud jsou týmy bojující o play-off na stejné pozici, tým (y) musí být eliminovány bez hraní dalšího zápasu, tie-breaky se nebudou hrát.
- (d) Pokud jsou týmy bojující o baráž na stejné pozici, tým (y) se vyhnou baráži bez vítězství v dodatečném zápasu, tie-breaky se nebudou hrát..
- (e) Pokud jsou týmy bojující o udržení na stejné pozici, tým (y) se vyhnou sestupu, nebo naopak sestoupí bez hraní dalšího zápasu, tie-breaky se nebudou hrát.

C10. ROZHODČÍ

- (a) WCF jmenuje hlavního rozhodčího a asistenta/y hlavního rozhodčího na každou soutěž WCF. Mezi těmito rozhodčími by měli být muži i ženy. Rozhodčí jsou schváleni svou příslušnou asociací/federací.
- (b) Rozhodčí řeší všechny spory mezi týmy, ať už je pravidla pokrývají nebo ne.
- (c) Rozhodčí smí do hry zasáhnout kdykoli v průběhu soutěže a udělit pokyny týkající se pozic kamenů, chování hráčů a dodržování pravidel.
- (d) Hlavní rozhodčí, pokud je tím pověřen, může kdykoliv zasáhnout do jakéhokoliv utkání a udělit pokyny, které povedou ke správnému chování.
- (e) Rozhodčí má právo odložit utkání z jakéhokoliv důvodu a určit délku odložení.
- (f) Všechny záležitosti týkající se pravidel jsou řešeny rozhodčím. V případě, že hráči s rozhodnutím rozhodčího nesouhlasí, rozhodnutí hlavního rozhodčího je konečné.
- (g) Hlavní rozhodčí může vyloučit hráče, kouče nebo nehrajícího člena týmu ze hry z důvodu nevhodného chování nebo hrubého vyjadřování. Vyloučený musí opustit hrací prostor, do zápasu se již nesmí vrátit a náhradník nesmí vyloučeného hráče vystřídat.
- (h) Hlavní rozhodčí může doporučit curlingové organizaci mající příslušné pravomoci diskvalifikaci (případně přerušeni činnosti) jakéhokoli hráče, kouče či nehrajícího člena týmu ze současných i budoucích soutěží.

SOUTĚŽE – SYSTÉM ZÁPASŮ

Zimní olympijské hry (ZOH) – muži & ženy

- 10 týmů každého pohlaví – 1 tým z hostitelského národního olympijského výboru (NOC) + 7 týmů z národních olympijských výborů, jež nasbíraly nejvíce kvalifikačních bodů ze dvou předchozích mistrovství světa mužů či žen + 2 týmy z Olympijské kvalifikace (OQE), která je otevřena týmům, jež hrály na jakémkoli ze čtyř předchozích mistrovství světa mužů či žen a nenasbíraly dostatečné množství kvalifikačních bodů, aby se kvalifikovaly přímo na olympijské hry. Místo v olympijské kvalifikaci získá i 3. tým z olympijského cyklu z PACC, pokud se nekvalifikoval z mistrovství světa mužů či žen.
- Týmy jsou umístěny do jedné skupiny a odehrají základní část systémem každý s každým, ve které bojují o první čtyři příčky.

System play-off: Semifinále 1. – 4. a 2. – 3.; vítězové si zahrají finále (o zlaté a stříbrné medaile), poražené čeká zápas o bronz. Je-li třeba, určí tyto týmy jednokolové tie-breaky.

Zimní olympijské hry – Mixed Doubles

- 8 týmů – 1 tým z pořadatelského národního olympijského výboru (NOC) + 7 týmů z asociací, jež získaly nejvíce kvalifikačních bodů ze dvou předchozích mistrovství světa v mixed doubles (WMDCC).
- Týmy jsou umístěny do jedné skupiny a odehrají základní část systémem každý s každým, ve které bojují o první čtyři příčky.

System play-off: Semifinále 1. – 4. a 2. – 3.; vítězové si zahrají finále (o zlaté a stříbrné medaile), poražené čeká zápas o bronz.

Zimní paralympijské hry (PWG) – smíšené týmy

- 12 týmů – 1 tým z hostitelského národního paralympijského výboru (NPC) + 11 týmů z národních paralympijských výborů, jež nasbíraly nejvíce kvalifikačních bodů ze tří předchozích Mistrovství světa vozíčkářů.
- Týmy jsou umístěny do jedné skupiny a odehrají základní část systémem každý s každým, ve které bojují o první čtyři příčky.

System play-off: Semifinále 1. – 4. a 2. – 3.; vítězové si zahrají finále (o zlaté a stříbrné medaile), poražené čeká zápas o bronz.

Zimní olympijské hry mládeže (YOG)

- Národní olympijské výbory sbírají body z předešlých dvou Mistrovství světa juniorů (WJCC) a Mistrovství světa juniorů B (WJBCC). V případě, že je potřeba vytvořit specifickou kvalifikaci pro americké kontinenty, bude tato kvalifikace přidána na kvalifikační časovou osu.

Prvních 16 mixovaných týmů bude vybráno (na základě nejvyššího počtu nasbíraných bodů) níže uvedeným způsobem a posledních 8 týmů bude vybráno za použití světového juniorského žebříčku WCF střídavě mezi pohlavími:

- 1 tým = hostující země (hostitelský národní olympijský výbor (NOG)),
- 2 týmy ze Severní Ameriky,
- 1 tým z Jižní Ameriky,
- 3 týmy z Asie,
- 1 tým z Oceánie,
- 8 týmů z Evropy.

Body jsou přidělovány následujícím způsobem:

WJCC	WJBCC
1. = 20 bodů	1. = tým bodován na WJCC
2. = 18 bodů	2. = tým bodován na WJCC
3. = 17 bodů	3. = tým bodován na WJCC
4. = 16 bodů	4. = 5 bodů
5. = 15 bodů	5. = 4 body
6. = 14 bodů	6. = 3 body
7. = 13 bodů	7. = 2 body
8. = 12 bodů	8. = 1 bod
9. = 11 bodů	
10. = 10 bodů	

Mistrovství světa – muži (WMCC) & ženy (WWCC)

- 13 týmů (kvalifikační proces vysvětlen na straně 32)
- Týmy jsou umístěny do jedné skupiny a odehrají základní část systémem každý s každým, ve které bojují o prvních šest příček.

System play-off: Týmy umístěné na 1. a 2. místě postupují přímo do semifinále. Týmy umístěné na 3.–6. místě hrají kvalifikační utkání (3. - 6. a 4. - 5.). Vítězové těchto kvalifikačních utkání postupují do semifinále. Proti 1. týmu po základní části bude hrát po základní části hůře umístěný vítěz z kvalifikačních utkání, proti 2. ten druhý. Vítězové semifinálových utkání hrají finále, poražení semifinalisté hrají utkání o 3. místo.

Mistrovství světa juniorů (WJCC) – junioři & juniorky

- 10 týmů každého pohlaví – 1 tým z hostitelské asociace/federace, 6 nejlépe umístěných týmů z posledního WJCC a 3 nejlépe umístěné týmy z posledního WJBCC.
- Týmy jsou umístěny do jedné skupiny a odehrají základní část systémem každý s každým, ve které bojují o první čtyři příčky.

System play-off: V semifinále proti sobě hrají týmy: 1. - 4. a 2. - 3. po základní části; vítězové semifinálových zápasů hrají finále (o zlaté a stříbrné medaile), poražení semifinalisté hrají utkání o 3. místo (o bronzové medaile).

Mistrovství světa juniorů B (WJBCC) – junioři & juniorky

- Je otevřeno juniorským týmům ze všech členských asociací WCF, které se ještě nekvalifikovaly na následující mistrovství světa. Z této kvalifikace postoupí tři týmy.
- Pokud se kvalifikace zúčastní 1-10 týmů, budou všechny týmy umístěny do jedné skupiny a odehrají základní část systémem každý s každým, ve které bojují o první čtyři příčky.

System play-off: V semifinále proti sobě hrají týmy: 1. - 4. a 2. - 3. po základní části; vítězové semifinálových zápasů hrají finále (o zlaté a stříbrné medaile), poražení semifinalisté hrají utkání o 3. místo (o bronzové medaile).

- Zúčastní-li se více než 10 týmů, týmy budou umístěny do skupin, jež splňují požadavky herního plánu. Ve skupinách se hraje systémem každý s každým. Základní část určí potřebný počet týmů pro čtvrtfinálová utkání play-off.

System play-off: Po odehrání základní části, musí být v každé skupině jasně daný první, druhý, třetí a čtvrtý tým (hraje-li se na dvě skupiny), první, druhý a třetí tým (hraje-li se na tři skupiny) nebo první a druhý tým (hraje-li se na čtyři skupiny).

Hraje-li se na tři skupiny, první a druhý tým z každé skupiny automaticky postupují do čtvrtfinále, stejně jako třetí tým s nejlepším výsledným DSC. Zbývající dva třetí týmy kvalifikační hrají zápas, který určí posledního postupujícího do čtvrtfinále.

Vítězové čtvrtfinále postupují do semifinále.

Poražení semifinalisté si zahrají o bronz.

Vítězové semifinále se utkají v zápase o zlatou medaili.

Zimní univerziáda (WUG) – Vysokoškolští studenti & studentky

- 10 týmů každého pohlaví – 1 tým z hostící asociace + 9 týmů podle vstupních podmínek FISU
- Týmy jsou umístěny do jedné skupiny a odehrají základní část systémem každý s každým, ve které bojují o první čtyři příčky.

System play-off: Semifinále 1. – 4. a 2. – 3.; vítězové si zahrají finále (o zlaté a stříbrné medaile), poražené čeká zápas o bronz.

Mistrovství světa vozíčkářů (WWhCC) – mixované týmy

- 12 týmů – 1 tým z hostitelské asociace + 8 týmů z asociací, které se kvalifikovaly z předchozího mistrovství světa + 3 týmy z asociací, které se kvalifikovaly z Mistrovství světa vozíčkářů B kategorie (WWhBCC).

- Týmy jsou umístěny do jedné skupiny a odehrají základní část systémem každý s každým, ve které bojují o prvních šest příček.

Systém play-off: Týmy umístěné na 1. a 2. místě postupují přímo do semifinále. Týmy umístěné na 3.–6. místě hrají kvalifikační utkání (3. - 6. a 4. - 5.). Vítězové těchto kvalifikačních utkání postupují do semifinále. Proti 1. týmu po základní části bude hrát po základní části hůře umístěný vítěz z kvalifikačních utkání, proti 2. ten druhý.

Mistrovství světa vozíčkářů B kategorie (WWhBCC) – mixované týmy

- Je otevřeno týmům z asociací, které se ještě nekvalifikovaly na následující mistrovství světa vozíčkářů. Z tohoto turnaje se kvalifikují tři týmy.
- Pokud se kvalifikace zúčastní 1-10 týmů, budou všechny umístěny do jedné skupiny; zúčastní-li se více než 10 týmů, týmy budou umístěny do dvou skupin. Ve skupinách se hraje systémem každý s každým. Základní část určí potřebný počet týmů pro play-off.

Systém play-off: a) Je-li jedna skupina: V semifinále se utkají týmy na 1. a 4. místě a týmy na 2. a 3. místě. Vítězové hrají finále (o zlaté a stříbrné medaile), poražení hrají o třetí místo (o bronzové medaile). Medailisté postupují na příští WWhCC.

b) Jsou-li dvě skupiny: První týmy z obou skupin postupují do semifinále. Za nimi postupují vítězové kvalifikačních zápasů A2 v B3 a A3 v B2. Semifinále: Pokud do semifinále postoupí dva týmy z každé skupiny, vítěz skupiny A hraje proti kvalifikantovi ze skupiny B a vítěz skupiny B proti kvalifikantovi ze skupiny A. Pokud do semifinále postoupí tři týmy z jedné skupiny, první tým z této skupiny bude hrát proti třetímu a týmu téže skupiny a první tým druhé skupiny bude hrát proti druhému týmu za skupiny, z níž postoupily tři týmy. Medailisté postupují na příští WWhCC.

Mistrovství světa mixed doubles (WMDCC)

Otevřený počet míst (kvalifikační proces a systém play-off vysvětlen na stranách 32–34)

Mistrovství světa mixů (WMxCC)

Otevřený počet míst (kvalifikační proces a systém play-off vysvětlen na straně 34)

Mistrovství světa seniorů (WSCC) – muži & ženy

Otevřený počet míst (kvalifikační proces a systém play-off vysvětlen na straně 34)

Mistrovství Asie a Pacifiku (PACC) – muži & ženy

Otevřeno týmům z pacificko-asijské curlingové zóny (kvalifikační proces a systém play-off vysvětlen na stranách 34–35).

KVALIFIKACE – MISTROVSTVÍ SVĚTA MUŽŮ & ŽEN

Pro rok 2018 se Mistrovství světa mužů a žen účastní 13 týmů v následujícím složení:

- Americká zóna (včetně pořadatelské země) – 2 týmy,
- Pacificko-asijská zóna – 3 týmy,
- Evropská zóna – 8 týmů.

S účinností od roku 2019 se Mistrovství světa mužů a žen účastní 13 týmů v následujícím složení:

- Americká zóna (včetně pořadatelské země)* – 2 týmy,
- Pacificko-asijská zóna (včetně pořadatelské země)* – 3 týmy,
- Evropská zóna (včetně pořadatelské země)* – 8 týmů,
- postupující ze Světové kvalifikace – 2 týmy.

* Zóna, jejíž tým skončil na minulém Mistrovství světa poslední, ztrácí jedno zaručené místo.

S účinností od roku 2019 se bude hrát Světová kvalifikace (WQE):

- účastní se jí 8 týmů a 2 z nich se kvalifikují pro následující mistrovství světa,
- zúčastněné týmy: 1 z pořadatelské země, 1 z Americké, 2 z Pacificko-asijské a 4 z Evropské zóny.

KVALIFIKACE – MISTROVSTVÍ SVĚTA JUNIORŮ (WJCC)

Všechny zóny	1 tým	Z hostující asociace / federace.
	6 týmů	6 nejlépe umístěných týmů (mimo hostitelskou asociaci) z předchozího WJCC.
	3 týmy	3 nejlépe umístěné týmy z předchozího WJBCC.

MISTROVSTVÍ SVĚTA MIXED DOUBLES (WMDCC)

- Tým každé asociace je složen z hráčů, kteří jsou řádnými členy dané asociace a kteří splňují všechna kritéria a jsou tak způsobilí za ni hrát.
- Světová curlingová federace si vyhrazuje práva upravovat herní systém.

ÚČASTNÍCI	HERNÍ SYSTEM	PLAY-OFF	KONEČNÉ POŘADÍ
1–10 účastníků	JEDNA skupina Základní část + Zápasy play-off	Olympijský systém play-off se čtyřmi nejlepšími týmy je popsán na straně 40.	Týmy umístěny 1–10 v souladu se systémem pořadí WCF.

<p>11- 20 účastníků</p> <p>Skupina A 1,4,5,8,9,12,13, 16,17,20</p> <p>Skupina B 2,3,6,7,10,11,14, 15,18,19</p> <p>Pořadí z předchozích 3 světových šampionátů. Týmy členských asociací, které se na tyto šampionáty nekvalifikovaly, budou řazeny (na konci seznamu) podle světového žebříčku WCF.</p>	<p>DVĚ skupiny</p> <p>Skupinové základní části určí nejlepší 3 týmy v každé skupině + Kvalifikační zápasy, semifinále a zápasy o medaile.</p>	<p>Nejlepší tým každé skupiny postupuje do semifinále; kvalifikační zápasy A2 v B3 a A3 v B2 určí zbývající 2 semifinalisty.</p>	<p>Týmy v každé skupině se umístí v souladu se systémem pořadí WCF.</p> <p>Výsledky DSC jsou užity ke konečnému rozřazení týmů, které nepostoupily do play-off a které skončily na stejné pozici, ovšem v různých skupinách.</p> <p>Konečné pořadí bude sestaveno 1–20.</p>
<p>21-30 účastníků</p> <p>Skupina A 1,6,7,12,13,18, 19,24,25,30</p> <p>Skupina B 2,5,8,11,14,17, 20,23,26,29</p> <p>Skupina C 3,4,9,10,15,16, 21,22,27,28</p> <p>Pořadí z předchozích tří světových šampionátů. Týmy členských asociací, které se těchto šampionátů nekvalifikovaly, budou řazeny (na konci seznamu) podle světového žebříčku WCF.</p>	<p>TŘI skupiny</p> <p>Skupinové základní části určí nejlepší 3 týmy v každé skupině + 1 kvalifikační zápas o poslední místo ve čtvrtfinále + Čtvrtfinále, semifinále a zápasy o medaile</p>	<p>Čtvrtfinále je popsáno na straně 41.</p> <p>Týmy poražené v kvalifikaci budou umístěny na stejném výsledném pořadí a seřazeny podle abecedního pořadí třípísmenného kódu země.</p> <p>Poražení čtvrtfinalisté budou umístěni shodně (5.) a seřazeni podle abecedního pořadí třípísmenného kódu země.</p>	<p>Týmy v každé skupině se umístí v souladu se systémem pořadí WCF.</p> <p>Výsledky DSC jsou užity ke konečnému rozřazení týmů, které nepostoupily do play-off a které skončily na stejné pozici, ovšem v různých skupinách.</p> <p>Konečné pořadí bude sestaveno od 1 do 30.</p>
<p>31 a více účastníků (například)</p> <p>Skupina A 1,8,9,16,17,24,25,32,33,40</p> <p>Skupina B 2,7,10,15,18,23,26,31,34,39</p>	<p>Čtyři skupiny</p> <p>Skupinová základní část určí nejlepší 4 týmy v každé skupině + Pokud se hraje ve 4 skupinách,</p>	<p>Vyřazovací zápasy hraje 16 týmů a pořadí je jasně určeno prostřednictvím zápasů pro 12 týmů; po prohraných zápasech jsou</p>	<p>Týmy v každé skupině se umísťují podle systému WCF</p> <p>Výsledky DSC slouží k umístění týmů, které nepostoupily do play-off, jde-li o týmy se stejným umístěním, ale</p>

Skupina C 3,6,11,14,19,22,27,30,35,38 Skupina D 4,5,12,13,20,21,28,29,36,37 Umístění podle posledního šampionátu. Asociace, které se posledního šampionátu neúčastnily, se umístí (na konci seznamu) podle žebříčku WCF.	nejlepší 4 týmy postoupí do osmifinále. Pokud se hraje v 5 skupinách, nejlepší tři týmy se kvalifikují přímo do osmifinále, stejně jako nejlepší tým ze 4. míst podle DSC. + Osmifinále, čtvrtfinále, semifinále a zápasy o medaile.	zbývající 4 týmy zařazeny na sdílené 13. místo a seřazeny v abecedním pořadí podle třípísmenného kódu země.	v odlišných skupinách. Konečné pořadí bude sestaveno od 1 do posledního.
--	---	---	--

MISTROVSTVÍ SVĚTA SENIORŮ (WSCC) & MISTROVSTVÍ SVĚTA MIXŮ (WMxCC)

- Tým každé asociace je složen z hráčů, kteří jsou řádnými členy dané asociace a kteří splňují všechna kritéria a jsou tak způsobilí za ni hrát.
- Formát těchto „otevřených“ mistrovství je koncipován tak, aby umožnil každému týmu mistrovství vyhrát a odehrát co možná nejvíce zápasů. Týmy budou nasazeny do herního systému v Team-meeting dokumentu před začátkem soutěže.
- Světová curlingová federace si vyhrazuje práva upravovat herní systém v závislosti na počtu účastníků a drah, které jsou pro hru k dispozici.

MISTROVSTVÍ PACIFIKU A ASIE (PACC)

Kvalifikace – Mistrovství světa (WCC)

Světová curlingová federace (WCF) určuje herní systém

Od jednoho do čtyř postupujících týmů:

ÚČASTNÍCI	HERNÍ SYSTÉM	PLAY-OFF	KVALIFIKACE
6 nebo méně účastníků	Jedna skupina Základní část – dvojzápasy každý s každým určí nejlepší 4 týmy + Play-off	Olympijský systém play-off se čtyřmi nejlepšími týmy je popsán na straně 40.	V závislosti na počtu týmů kvalifikovaných na mistrovství světa jsou týmy vyprány v tomto pořadí: zlatý tým, stříbrný tým,

7 nebo více účastníků	Jedna skupina Základní část – 1 zápas každý s každým určí nejlepší 4 týmy + Play-off		bronzový tým, tým na 4. místě. Týmy jsou umístěny v souladu se systémem pořadí WCF.
------------------------------	---	--	--

MISTROVSTVÍ EVROPY (ECC)

- Z Mistrovství Evropy postupují evropské týmy na Mistrovství světa (WCC).
- Pro rok 2018 je na Mistrovství světa mužů a žen pro Evropu vyhrazeno 8 míst.
- S platností od roku 2019 je na Mistrovství světa mužů a žen pro Evropu vyhrazeno 8 míst (včetně pořadatelské země), pokud se však na předchozím mistrovství světa tým z Evropské zóny umístí na posledním místě, ztrácí tato zóna jedno vyhrazené místo.
- Tie-break o mistrovství světa (“ECC World Challenge”) – Poslední tým divize A s šancí na postup sehraje maximálně třízápasový tie-break s vítězem divize B (hostí-li někdo z těchto týmů následující WCC, tie-break si zahraje další tým v řadě podle toho, jestli je hostící tým z divize A nebo B). Vítěz tie-breaku postupuje na WCC.
- Světová curlingová federace si vyhrazuje právo upravovat herní systém. Nejsou-li žádní účastníci divize C, ženské týmy B9 + B10 a mužské týmy B15 + B16 zůstávají v divizi B.

ÚČASTNÍCI	HERNÍ SYSTÉM	PLAY-OFF	KONEČNÉ POŘADÍ
Divize A Muži a ženy 10 týmů A1–A8 + B1+B2 Pořadí týmů převzato z předchozího ECC	Jedna skupina Základní část systémem každý s každým určí nejlepší 4 týmy + Play-off	Olympijský systém play-off se čtyřmi nejlepšími týmy je popsán na straně 40.	Týmy jsou umístěny A1–A10 v souladu se systémem pořadí WCF. A9 + A10 pro příští ECC sestupují do divize B. Poslední tým z divize A, který se ještě může kvalifikovat na mistrovství světa, hraje maximálně třízápasový tie-break o světový šampionát s vítězem divize B.
Divize B Ženy 10 týmů A9 + A10 + B3–B8 + C1 + C2 Pořadí týmů	Jedna skupina Základní část systémem každý s každým určí nejlepší 4 týmy + Play-off	Olympijský systém play-off se čtyřmi nejlepšími týmy je popsán na straně 40.	Týmy jsou umístěny B1–B10 v souladu se systémem pořadí WCF. B1 + B2 pro příští ECC postupují do divize A; B9 + B10 sestupuje do divize C.

převzato z předchozího ECC			Vítěz divize B hraje maximálně třízápasový tie-break o světový šampionát proti poslednímu týmu z divize A, který se ještě může kvalifikovat na mistrovství světa.
Divize B Muži 16 týmů A9 + A10 + B3–B14 + C1 + C2 Pořadí týmů převzato z předchozího ECC	Dvě skupiny po 8 týmech: Ve skupinách systémem každý s každým se určí nejlepší 3 týmy + Play-off	Nejlepší týmy z každé skupiny jdou rovnou do semifinále; zápasy A2 - B3 a A3 - B2 určí zbývající 2 semifinalisty. Semifinále: Jsou-li 2 týmy z každé skupiny, A1 – kvalifikant B a B1 – kvalifikant A. Jsou-li 3 týmy z jedné skupiny, vítěz této skupiny hraje se 3. týmem téže skupiny a vítěz druhé skupiny hraje proti druhému týmu skupiny, z níž se kvalifikovaly 3 týmy. Sestupující jsou určeni podle následujícího klíče: A7 - B7: vítěz neseštuje a A8 - B8 – poražený sestupuje. Poražený z utkání A7 - B7) - vítěz utkání A8 - B8 – vítěz neseštuje, poražený sestupuje. Před zápasy o udržení nejsou žádné tie-breaky a konečné pořadí je provedeno na základě výsledků v základní části.	Týmy jsou umístěny B1–B16 podle výsledků v základní části a před zápasy o udržení se nehrají žádné tie-breaky. B1 + B2 pro příští ECC postupují do divize A. B15 + B16 sestupují do divize C. Vítěz divize B hraje maximálně třízápasový tie-break o světový šampionát proti poslednímu týmu z divize A, který se ještě může kvalifikovat na mistrovství světa.
Divize C Muži B15 + B16 + ostatní účastníci Divize C Ženy	JEDNA skupina, zúčastní-li se 11 nebo méně týmů. DVĚ skupiny, zúčastní-li se více než 12 týmů. Základní část ve	Pořadí určeno pro 1.–4. místo. Vítěz zápasu 1. - 2. získává zlatou medaili a postupuje do divize B; dále se hraje utkání	Týmy jsou v souladu se systémem pořadí WCF. C1 + C2 pro příští ECC postupují do divize B.

B9 + B10 + ostatní účastníci	skupinová systémem každý s každým + Play-off	3. - 4. Poražený zápasu 1. - 2. hraje s vítězem utkání 3. - 4., vítěz tohoto zápasu získává stříbrnou medaili a postupuje do divize B, poražený získává bronzovou medaili.	
------------------------------	--	--	--

KVALIFIKAČNÍ SYSTÉM – AMERICKÁ ZÓNA

KVALIFIKACE

Druhá nejlépe umístěná asociace americké zóny z předchozího mistrovství světa, v případě, že nehostí nadcházející světový šampionát, se zúčastní případné kvalifikace s ostatními asociacemi americké zóny.

Pokud 2. nejlépe umístěná asociace americké zóny z předchozího mistrovství světa hostí nadcházející světový šampionát, 3. nejlépe umístěná asociace americké zóny z předchozího mistrovství světa se zúčastní případné kvalifikace s ostatními asociacemi americké zóny.

Kvalifikace bude mít následující kritéria:

- 1) Asociace, které se kvalifikace týká, bude určena po skončení každého WCC na základě konečného pořadí všech týmů a také podle toho, která asociace získala právo hostit příští WCC.
- 2) Ostatní asociace americké zóny, které by se rády ucházely o postup na WCC, musí poslat registrační formulář na sekretariát WCF nejpozději do 31. července roku, který předchází roku konání daného WCF. Do stejného data musí asociace, jež se chce zúčastnit kvalifikace, poslat sekretariátu WCF ještě jeden registrační formulář, ve kterém prohlašuje, že je ochotna zúčastnit se kvalifikace, případně ji i hostit. WCF zašle registrační formuláře asociacím americké zóny před 1. květnem.
- 3) Je-li pouze jedna asociace, která se registruje včas, pak tato asociace automaticky postupuje na nadcházející WCC. Neregistrují-li se žádné týmy, volné místo získá evropská či pacifická zóna dle rozhodnutí Výkonného výboru WCF.
- 4) Kvalifikační turnaj hostí země, která se kvalifikace sama účastní. Místo a datum konání musí schválit WCF před 31. říjnem roku předcházejícího příštímu WCC.
- 5) Kvalifikace musí být sehrána v lednu roku, ve kterém se koná nadcházející WCC, nedojde-li k dohodě na jiném datu mezi hostitelem, WCF a soupeři.
- 6) Asociace, která musí hostit více než jeden kvalifikační turnaj, není povinna mít tyto turnaje ve stejném čase a na stejném místě.
- 7) Hlavní rozhodčí a hlavní icemaker jsou jmenováni hostitelskou asociací, a schvalování WCF. Hostící asociace je zodpovědná za hrazení jejich účasti.
- 8) Každá asociace účastníci se kvalifikace o WCC je zodpovědná za denní diety a výdaje za dopravu pro své týmy a představitele.
- 9) WCF neodškodňuje žádné cestovní výdaje za kvalifikaci na WCC.

Herní systém:

Dva registrované týmy – série “best-of-five”

První den – Meeting týmů + oficiální trénink + 1 zápas

Druhý den – 2 zápasy

Třetí den – 2 zápasy (v případě potřeby).

Tři registrované týmy – systém “dvakrát každý s každým”

První den – Meeting týmů + oficiální trénink + zápasy 1. - 2. a 1. - 3.

Druhý den – Zápasy 2. - 3., 1. - 2. a 1. - 3.

Třetí den – Zápas 2. - 3.

Čtyři registrované týmy – systém “ dvakrát každý s každým”

První den – Meeting týmů + oficiální trénink + 1. a 2. kolo

Druhý den – 3., 4. a 5. kolo

Třetí den – 6. kolo.

Pět nebo šest registrovaných týmů – systém “každý s každým ” a play-off 1. - 2.

První den – Meeting týmů + oficiální trénink + 1. a 2. kolo

Druhý den – 3., 4. A 5. kolo

Třetí den – play-off 1. – 2.

Časový rozvrh:

- Skončení WCC – vyhlášeny asociace účastníci se kvalifikace,
- 1. květen – před tímto dnem sekretariát WCF rozešle registrační formuláře,
- 31. červenec – do tohoto dne se asociace mohou registrovat (zasláním formulářů na sekretariát WCF),
- 31. říjen – před tímto dnem jsou místo a čas konání turnaje schváleny WCF,
- Leden (či jiné dohodnuté datum) – kvalifikace.

MINIMÁLNÍ STANDARDY

Požadavky členských asociací pro účast na mistrovství světa

1. **Curlingová sezóna:** Alespoň 3 měsíce.
2. **Herní standard:** Světová curlingová federace může posoudit, je-li herní standard členské asociace dostatečný pro účast na mistrovství světa.
3. **Kvalifikace:** Žádná členská asociace, jejíž roční poplatky a nedoplatky vůči Světové curlingové federaci nejsou splaceny do 1. září jednoho roku, se nesmí zúčastnit mistrovství světa v následujícím roce.

ZPŮSOBILOST

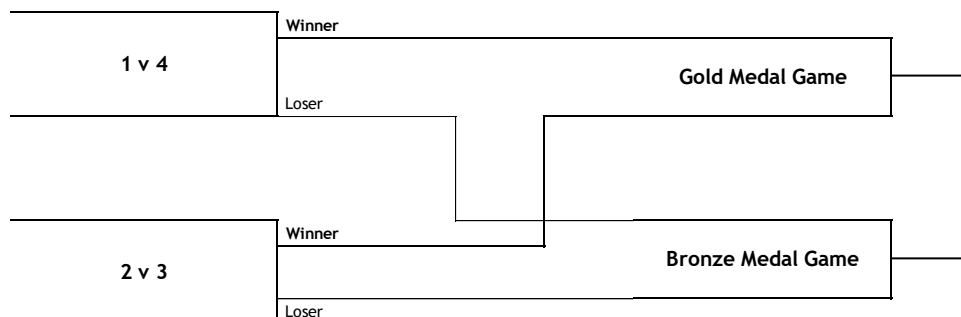
1. Hráči jsou občané země, kterou reprezentují – jejich pobyt může být kdekoli.
nebo
Hráči mají bydliště v zemi, kterou reprezentují, po dobu alespoň dvou po sobě jdoucích let ve chvíli bezprostředně před začátkem soutěže.
2. Pokud hráč již reprezentoval zemi v jakékoli soutěži WCF nebo odehrál mezinárodní kvalifikaci na soutěž WCF, pak tento hráč nesmí reprezentovat jinou zemi v mezinárodních soutěžních či kvalifikačních WCF podnicích, dokud nesplní jedno z výše zmíněných kritérií A dokud neuplyne období dvou po sobě jdoucích let.
3. Tato způsobilost se nevztahuje na účast na Olympijských / Paralympijských hrách, které se řídí regulami Mezinárodní olympijské / paralympijské komise.
4. Jakékoli spory ohledně rozhodnutí členské asociace WCF o (ne)reprezentaci hráče na soutěži WCF rozřeší Výkonný výbor WCF.

SYSTÉMY PLAY-OFF

OLYMPIJSKÝ SYSTÉM PLAY-OFF

SEMI-FINALS

FINALS

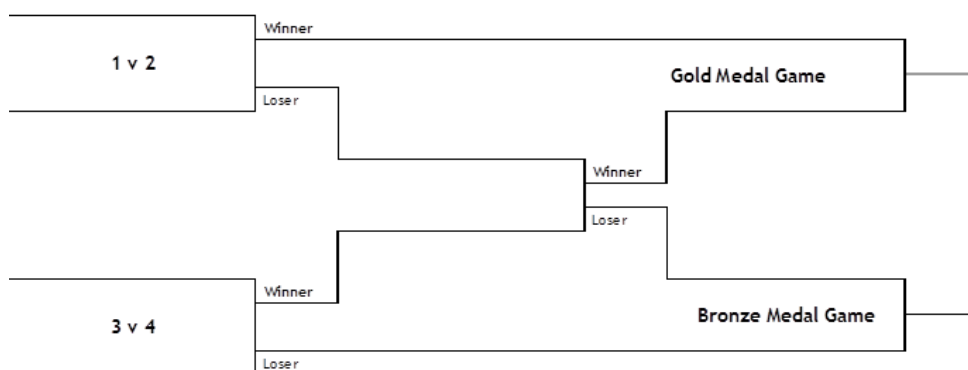


SYSTÉM PLAY-OFF NA SVĚTOVÝCH A KONTINENTÁLNÍCH ŠAMPIONÁTECH

PLAY-OFFS

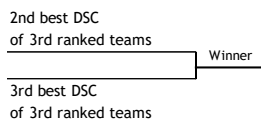
SEMI-FINAL

FINALS

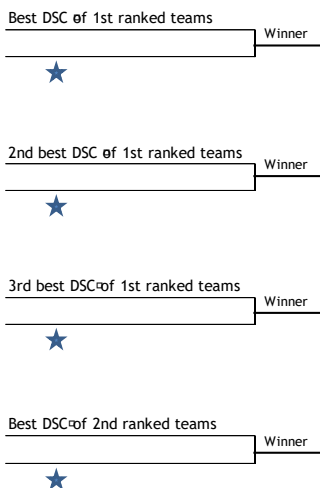


ČTVRTFINÁLOVÝ SYSTÉM PLAY-OFF

QUALIFICATION GAME (if required)

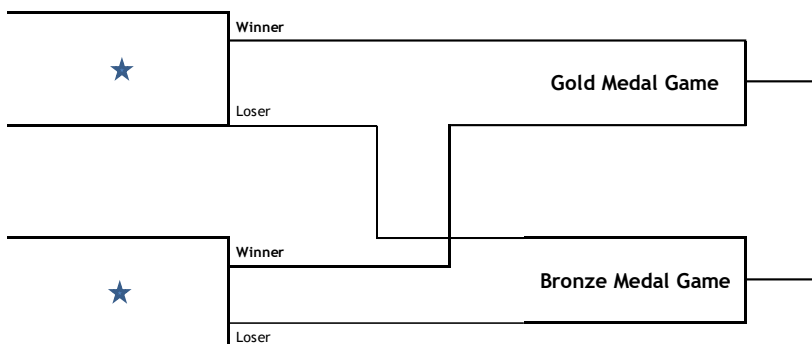


QUARTER-FINALS



SEMI-FINALS

FINALS



- ★ Je-li to možné, soupeři budou vybráni tak, aby proti sobě nehrály týmy ze stejné skupiny. Nelze-li jinak, soupeři budou určeni „vytažením z klobouku“ (náhodnou selekcí) na meetingu týmů po základní části.

DRESS KÓD

Body/položky	Politika/zásady
Boty	Bez omezení, dle osobních preferencí
Ponožky	Jsou-li pod kalhotami, žádná omezení
Zateplení nohou	Včetně ponožek přes kalhoty, musí být stejné u celého týmu
Kalhoty	Stejná loga/nášivky/barva, mohou být jiné značky
Kraťasy	Nejsou povoleny na soutěžích WCF
Pásy u kalhot	Jsou-li vidět, musí být všechny stejné
Sukně	Stejná barva, stejná barva punčoch, může být týmový mix sukní a kalhot
Nátělníky	Mohou být vidět (dlouhé rukávy pod krátkými rukávy), ale trika a bundy musí barevně ladit
Trička	Mohou být zastrčená i nezastrčená
Vesty	Povoleny, musí mít shodné barvy (jméno, asociace atd.), může nosit jeden či více hráčů
Bundy	Podle stanov WCF, asociace, jméno hráče atd. Dominantní je jedna barva, ale může být s odstínem
Mikiny s kapucí	Kapuce nesmí být vidět, stočená nebo zastrčená dovnitř
Čepice	Může nosit jeden i více hráčů, nosí-li více než jeden, čepice musí být stejné, s kšiltlem dopředu, loga = asociace či probíhající soutěž. Platí pro tým a osoby na trenérské lavičce.
Šály	Může nosit jeden i více hráčů, nosí-li více než jeden, šály musí být stejné
Čelenky & potítka	Může nosit jeden i více hráčů, nosí-li více než jeden, musí být stejné, velká loga = asociace či probíhající soutěž
Šperky	Bez omezení, dle osobních preferencí
Rukavice	Bez omezení, dle osobních preferencí
Kšandy	Nesmí být vidět, nošeny pod tričkem nebo bundou
Emblémy	Žádné znaky z předešlých šampionátů nejsou povoleny. Sponzorské značky musejí být odsouhlaseny pro každý nový šampionát.

SLOVNÍK POJMŮ

Náhradník	Registrovaný, toho času nehrající člen týmu, který je způsobilý k nahrazení jednoho z hráčů na ledě.
Aritmetická eliminace	Situace, kdy počet zbývajících kamenů k odehrání či kamenů ve hře je menší než počet, který by danému týmu dával šanci alespoň na remízu.

Cílová strana	Strana dráhy, na kterou je odhozen první kámen zápasu.
Board / Bumper	Materiál (např. Molitanový či dřevěný) umístěný na konci (obvodu) každé dráhy na ledě.
Váha zadní kruhy	Taková rychlost udělená kameni při odhozu, aby kámen dojel do zadní části cílových kruhů.
Back Line	Čára v zadní části kruhů, rozprostírající se v celé šířce dráhy, která je rovnoběžná s tee line a vzdálena 1,829 metrů od každé z tee-line.
Zadní kruhy	Část kruhů ležící mezi tee line a back line.
Biter	Kámen, který se jen svojí částí nachází ve vnějším okraji předních kruhů.
Blank End	End, který skončil nulou pro oba týmy.
Bonspiel	Curlingová soutěž či turnaj.
Košťe	Zařízení, které hráči používají k metení/čištění ledu.
Houba košťete	Část košťete, která je během metení v kontaktu s ledovou plochou.
Button/puntík	Malý kroužek v samém středu kruhů.
Zapálený kámen	Jedoucí kámen, kterého se dotkne hráč či jakákoli část jeho herního náčiní.
Centre Line	Čára rozdělující každou dráhu na dvě poloviny. Prochází středobody obou tee line a pokračuje ještě 3,658 metrů za střed každé tee line.
Soutěž	Událost, kdy proti sobě hraje jistý počet týmů zápasy a z nich vzejde celkový vítěz.
Come Around	Kámen, který zajede (schová se) za jiný kámen.
Counter	Každý kámen, který stojí alespoň částečně v kruzích a je považován za potenciálně bodující.
Courtesy Line	("ohleduplnostní čára") Čára vymezující, kde mají stát hráči, jejichž tým není na pořadí odhozu. Dodržení tohoto postavení hráčů umožní výhled rozhodčímu na hog line a předejde rušení hráčů na odhozu.
Točení	Zakřivená cesta kamene, který putuje po ledové dráze.
Nečistota	Jakákoli hmota, včetně námrazy, sněhu či materiálu pocházejícího z košťat, bot nebo oblečení.
Strana odhozu	Strana dráhy, ze které jsou v daném endu odhazovány kameny na druhou stranu.
Odhazující tým	Tým, který se v danou chvíli nachází v herních prostorech a je v procesu odhozu svého kamene.
Delivery	Odhoz kamene z odhazující strany dráhy do cílového pole na druhé straně.
Extender	Zařízení, které se připojuje k handlu kamene a slouží jako náhrada ruky/paže během procesu odhozu.

Posunutý kámen	Stojící kámen, který byl posunutý na nové místo.
Mantinel	Materiál (např. Molitanový či dřevěný) užívaný k oddělení drah na curlingovém ledě.
Double Take-out	Kámen, který odstraní dva soupeřovy kameny ze hry.
Draw	Kámen, který zastaví v kruzích nebo před nimi.
Draw Shot Challenge (DSC)	Kalkulace, kdy vezmeme průměrnou vzdálenost všech Last Stone Draw (LSD), vyškrtáme jedno nebo 2 nejhorší LSD (podle soutěže) a podle toho určíme, je-li to nutné, pořadí jednotlivých týmů po základní části.
Draw váha	Taková vyžadovaná rychlost, aby odhozený kámen dojel do kruhů na cílové straně.
Elektr. zařízení na hog line	Zařízení, které určuje, zda hráč během odhozu vypustil kámen z ruky dříve, než se kámen dotkl hog line na straně odhozu.
End	Úsek curlingového utkání, jenž je dokončen, jakmile oba týmy odhodí 8 kamenů a/nebo se shodnou na skóre.
Vybavení	Vše, co hráč nese nebo má na sobě.
Extra End	Přídavný end, jehož cílem je, aby I přes remízu v základní hrací době jeden z týmů zvítězil.
Vnější vliv	Událost, kterou nezapříčinil ani jeden z týmů.
První hráč/jednička	Hráč, který v každém endu odhazuje první dva kameny svého týmu.
Čtvrtý hráč/čtyřka	Hráč, který v každém endu odhazuje poslední dva kameny svého týmu.
Free Guard Zone (FGZ)	Oblast na cílové straně mezi hog line a počátkem kruhů.
Freeze/příjezd	Typ draw, kámen, který se zastaví přímo u jiného kamene.
Váha přední kruhy	Taková rychlost udělená kameni při odhozu, aby dojel do přední strany kruhů na cílové straně.
Předčasný konec	Nemůže-li tým zahájit hru nebo v ní pokračovat, tým soupeře vítězí. Konečné skóre je pak zaznamenáno stylem výhra-prohra.
Zápas	Dva týmy spolu sehrají určitý počet endů, na jejichž konci jeden z týmů zvítězí.
Guard	Kámen, který je umístěn v takové pozici, ve které může krýt jiný kámen.
Hack	Odrasník na každém konci dráhy, který hráči (s výjimkou vozíčkářů) využívají k zahájení odhozu curlingového kamene.
Hack Line	0,457 m dlouhá čára rovnoběžná s tee line, nacházející se na každém konci centre line
Váha hack	Taková rychlost udělená kameni při odhozu, aby dojel k hacku na cílové straně.

Handle/držadlo	Část curlingového kamene, kterou hráč drží, aby kámen odhodil
Výhoda	Termín vyjadřující, že jeden z týmů odhazuje poslední kámen v daném endu.
Rychlý kámen	Kámen odhozený s větší razancí, než bylo třeba.
Take-out	Odstranění kamene z herní zóny posunutím jiným kamenem.
Hit and Roll	Kámen, který odstraní soupeřův kámen ze hry a poté dotočí do jiné pozice ve hře.
Hog Line	Čára rozkládající se po celé šířce dráhy, která je rovnoběžná s tee line a od ní vždy vzdálená 6,40 metrů.
Porušení pravidla o Hog Line	Kámen, který je odstraněn ze hry, protože nebyl vypuštěn dříve, než dosáhl hog line na straně odhozu.
“Nedojezd”	Kámen, který je odstraněn ze hry, protože po odhození nepřešel celým objemem hog line na cílové straně.
Home end	Strana dráhy, ze které je odhozen první kámen utkání.
Kruhy	Oblast uvnitř mezikruží se společným středem na každé straně dráhy.
Sweep/Hurry	Příkaz instruuující hráče k metení kamene.
Ledový povrch	Kompletní ledová oblast, která se nachází uvnitř obvodu curlingové dráhy.
V procesu odhozu	Sekvence hry, která začíná, jakmile je odhazovaný kámen v pozici umožňující začátek odhozu, a končí, když je kámen vypuštěn
In-turn	Rotace, kterou pravoruký curler uplatňuje na handle kamene a která způsobuje, že se kámen otáčí po směru hodinových ručiček, pro levoruké je to rotace v protisměru hodinových ručiček.
Last Stone Draw (LSD)	“Soutěž” probíhající po konci předzápasových tréninků, kdy dva různí hráči každého týmu odhazují po jednom kameni, první s rotací po směru a druhý s rotací do středu kruhů na domácí straně. Výsledné vzdálenosti jsou změřeny a podle nich se určí, který tým má právo zvolit si výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu.
Jednička	Hráč, který odhazuje první kameny svého týmu v každém endu.
Meřicí zařízení	Nástroj, jenž určuje, který z kamenů se nachází blíže středu kruhů (tee), případně nachází-li se kámen v kruzích.
Jedoucí kámen	Kámen, který je v pohybu buď následkem odhozu, nebo posunutí jiným kamenem.
Původní pozice kamene	Místo na ledě, na kterém se kámen nacházel, než došlo k jeho přemístění.
Pozice mimo hru	Umístění kamene, který není ve hře (např. Kámen, který se dotkl side line či který přešel back line).

Out-turn	Rotace, kterou pravoruký curler uplatňuje na handle kamene a která způsobuje, že se kámen otáčí proti směru hodinových ručiček, pro levoruké je to rotace po směru hodinových ručiček.
Pebble	Kapičky ledu systematicky pouštěné na ledovou dráhu před zahájením hry. Tyto kapičky zamrznou, což má za následek snížení tření mezi ledem a kameny.
Peel/clearing	Kámen, jehož cílem je odstranit ze hry guard.
Cílová strana	Strana dráhy, na kterou jsou kameny odhazovány.
Bod	Po dokončení endu je jednomu z týmů udělen 1 bod za každý kámen, který se nachází blíže středu než všechny kameny soupeře.
“Díra”	Volné místo či mezera mezi kameny.
Umístěné kameny	Dva kameny, které jsou během utkání mixed doubles před začátkem každého endu umístěny na vymezené pozice.
Power play	V zápasech Mixed Doubles si tým může vybrat pozici umístěných kamenů, může si jednou v zápase umístit kameny na určené pozice na jedné straně dráhy místo určené pozice na středu.
Raise/tap-back	Typ draw, kdy kámen posouvá dopředu jiný kámen.
Raise Take-out/run-back	Odhozený kámen narazí do stojícího kamene, který se pak dá do pohybu a odstraní třetí kámen ze hry.
Roll	Pohyb curlingového kamene do strany poté, co nikoli napřímo zasáhl stojící kámen.
Rotace	Směr, kterým se kámen otáčí (po směru či proti směru hodinových ručiček).
Round Robin/základní část	Fáze turnaje, kdy každý tým odehraje jeden zápas s ostatními týmy ve své skupině.
Skóre	Počet bodů v endu, který jeden z týmů získá.
Skórování	Tým získává jeden bod za každý kámen, který se nachází blíže středu kruhů než všechny kameny soupeře.
Druhý hráč/dvojka	Hráč, který v každém endu odhazuje druhé kameny (třetí a čtvrtý) svého týmu.
Dráha	Specifický ledový povrch, na kterém se odehrává curlingové utkání.
Shot stone/rock	Kámen, který se kdykoli během endu nachází nejbližší středu kruhů.
Side Line	Čára umístěná na straně (obvodu) každé ledové dráhy.
Skip	Hráč, který určuje hru svého týmu.
Slider	Kluzký materiál umístěný na podrážce kluzné boty, který usnadňuje “klouzání” na ledě.
Stojící kámen	Kámen, který je ve hře a přitom není v pohybu.

Kámen	Curlingový kámen je vyrobený ze žuly a hráči jej odhazují během curlingového utkání.
Kámen uvedený do pohybu	Stojící kámen, jenž je zasažen jiným kamenem a tím je uveden v pohyb.
Metení	Činnost pohybu koštěte či houby dopředu a dozadu před trajektorií jedoucího kamene, která má za cíl vyčistit nebo zjemnit ledový povrch.
Točivý led	Stav ledu či kamenů, jehož výsledkem je, že kameny nadměrně točí ("padají").
Take-out	Odstranění kamene z herní zóny vyražením jiným kamenem.
Tým	Čtyři hráči soutěžící dohromady. Tým mohou doplňovat i pátý hráč (jako náhradník) a trenér. V mixed doubles tvoří tým jeden muž a jedna žena, přičemž mohou mít trenéra.
Týmový time-out	60 sekund na povolené setkání hráčů a trenéra na ledě.
Technický time-out	Přerušeni hry hráčem či rozhodčím kvůli pravidlům, zranění či v jiných polehčujících okolnostech apod.
Tee	Přesný střed kruhů.
Tee Line	Čára procházející celou šířkou dráhy, která prochází středem kruhů, rovnoběžně s hog line a back line.
Třetí hráč/trojka	Hráč, který v každém endu odhazuje třetí kameny (pátý a šestý) svého týmu.
Tie-break	Zápas, který má rozřešit nerozhodné pořadí týmů po konci základní části.
Top of the House	Prostor, který leží mezi hog line a tee line.
Rozhodčí	Osoba/y zodpovědná/é za klidný průběh utkání a dodržování pravidel.
Vice-Skip	Hráč, který řídí hru týmu, když zrovna skip odhazuje své kameny.
Váha	Množství síly/rychlosti, které je kamenu uděleno během odhozu.
Vozíčkářské čáry	Dvě čáry běžící od hog line po nejvzdálenější okraj nejbližšího mezikruží. Vozíčkáři mohou zahájit odhoz s kamenem umístěným mezi těmito dvěma čarami.