ZIMNÍ OLYMPIJSKÝ/PARALYMPIJSKÝ SPORT

PRAVIDLA CURLINGU

a

Soutěžní pravidla

Říjen 2020

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 nezneucťují 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

O B S A H

Strana

Duch curlingu 2

Přezkumný proces 2

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 12
- R11. Počítání skóre - bodování 12
- R12. Přerušená utkání 14
- R13. Curling vozíčkářů 14
- R14. Mixed doubles vozíčkářů 15
- R15. Mixy 15
- R16. Mixed doubles 16
- R17. Zakázané látky 19
- R18. Nevhodné chování 19

Soutěžní pravidla 20

- C1. Obecně 20
- C2. Zúčastněné týmy 20
- C3. Oblečení/VYBAVENÍ 21
- C4. Předzápasový trénink 22
- C5. Délka hry 23
- C6. Časomíra 23
- C7. Time-outy / technické time-outy 25
- C8. Určení kamenů / Last stone draw 25
- C9. Pořadí týmů / Draw shot challenge (DSC) 28
- C10. Rozhodčí 30

Slovník pojmů 31

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 m. Šířka mezi vnitřními hranami postranních čar je nejvýše 4,750 m. Toto území je ohraničeno čarami na ledě nebo jiným oddělujícím prostředkem. Pokud území určené pro dráhu nemůže splnit tato kritéria, délka dráhy se smí zmenšit až na 44,501 m, šířka dráhy musí být minimálně 4,420 m.

(b) Na každém konci dráhy jsou na ledě od jedné side line ke druhé vyznačeny jasně viditelné rovnoběžné čáry následujícím způsobem:

(i) Tee line, jejíž maximální šířka je 13 mm, je umístěna tak, že střed tee line je 17,375 m vzdálen od středu dráhy.

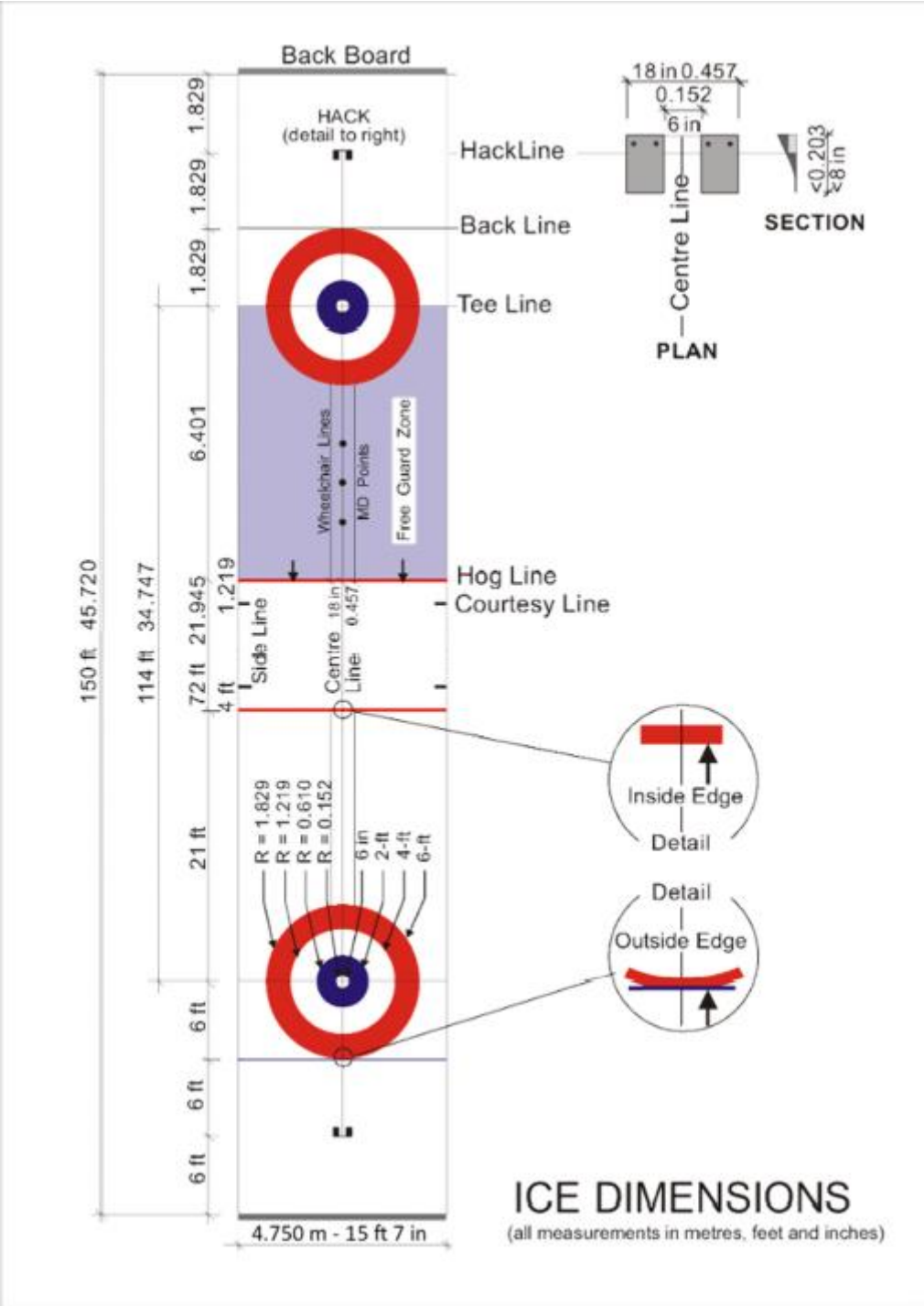
(ii) Back line, jejíž maximální šířka 13 mm, je umístěna tak, že její vnější hrana je 1,829 m vzdálena od středu tee line.

(iii) Hog line, která je široká 102 mm, je umístěna tak, že její vnitřní hrana je 6,401 m vzdálena od středu tee line.

(iv) Centre line, jejíž maximální šířka je 13 mm, spojuje středy obou tee line a pokračuje ještě 3,656 metrů za tyto středy.

(v) Hack line, která je 457 mm dlouhá a maximálně 13 mm široká, je umístěna na každém konci centre line, rovnoběžně s tee line.

(vi) Courtesy line, která je 152 mm dlouhá a maximálně 13 mm 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 457 mm. 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 610 mm a nejmenší má poloměr minimálně 152 mm.

(e) Hacky jsou umístěny na hack line na opačných stranách centre line; vnitřní hrana každého hacku je vzdálena 76 mm od centre line. Šířka žádného hacku nesmí překročit 152 mm. Hack je připevněn k vhodnému materiálu; vnitřní hrana tohoto materiálu je umístěna na vnitřní hraně hack line tak, aby hack nepřesahoval vzdálenost 203 mm

směrem ke kruhům. Pokud je hack zapuštěn do ledu, maximální hloubka zapuštění je 38 mm.

R2. KAMENY

(a) Curlingový kámen má kruhový půdorys; jeho obvod nesmí být větší než 914 mm, výšku nesmí být menší než 114 mm 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 pěti 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 bez souhlasu hlavního rozhodčího, 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 zbývajícími 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) 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) Kámen musí být odhozen za použití držadla kamene.

(e) 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.

(f) 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.

(g) 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.

(h) Každý hráč musí být připraven k odhozu kamene, když na něho přijde řada, a nesmí zbytečně prodlužovat čas potřebný k odhozu.

(i) Pokud hráč odhodí soupeřův kámen, nechá se tento kámen dojet a teprve po zastavení je kámen vyměněn za kámen náležící odhazujícímu týmu.

(j) 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.

(k) 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. Pokud hráč odhazující poslední kameny v endu je zároveň hráčem, který neúmyslně odhodí příliš mnoho kamenů, poslední odhozený kámen bude odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny budou přemístěny neodhazujícím týmem na pozice před odhozem.

(l) 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.

(m) 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 šestým 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.

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) Kterýkoliv hráč může před odhozením následujícího kamene vyčistit led v prostoru za hog-line cílového pole.

(d) Odhozený kámen může být meten kterýmkoli hráčem nebo více hráči odhazujícího týmu, dokud nedosáhne tee line na cílové straně.

(e) 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.

(f) 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.

(g) Za tee line má přednost tým, jenž mete vlastní kámen. Nesmí však překážet nebo bránit soupeři v metení.

(h) 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 JEDOUCÍCH 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 1,996 m.

(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 1,996 m.

(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 používat žádné náčiní ani zařízení za účelem zesílení hlasu. S výjimkou stopek, které slouží pouze ke stopování během hry, jsou všechna elektronická zařízení, která by hráčům na ledě jakkoli pomáhala, zakázána.

(d) Píšťalku nebo jiné signalizační zařízení lze použít v případě zdravotního důvodu po konzultaci a písemném souhlasu Světové curlingové federace (WCF).

(e) 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 odhozu 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.

(f) 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) Extender nesmí přinášet žádnou jinou mechanickou výhodu, než prodloužení ruky/paže.

(iv) Všechny extendry musí být v souladu se *Zásadami pro vozíčkářský curling*.

(v) Informace týkající se použití extenderu v curlingových soutěžích s výjimkou soutěží vozíčkářů jsou uvedeny v dokumentu *Doporučení WCF pro extender při rekreační hře*.

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 jednomu hráči z každého týmu.

(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 01:00-14:59 min. (01:00-09:59 min. pro Mixed Doubles) - soupeř získává jeden bod, volbu výhody či nevýhody posledního kamene v prvním hraném endu a jeden end je brán jako odehraný.

(ii) Zpoždění 15:00-29:59 min. (10:00-19:59 min. pro Mixed Doubles) - 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) Pokud hra nezačne do času 30:00 min. (20:00 min. pro Mixed Doubles) - 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. V případě, že je nutné kameny odstranit z ledu z důvodu jeho údržby (po dohodě mezi hlavním ledařem, hlavním rozhodčím a technickým delegátem akce WCF), je end odehrán znovu.

R13. CURLING VOZÍČKÁŘŮ

(a) Kameny jsou odhazovány ze stojícího invalidního vozíku.

(b) Pokud je odhoz kamene prováděn mezi hackem a vzdálenějším okrajem cílových kruhů na odhodové straně, musí být invalidní vozík umístěn tak, aby kámen před odhozem byl na centre line. Pokud je odhoz kamene prováděn mezi vzdálenějším okrajem cílových kruhů a hog line na odhodové straně, celá šířka kamene musí být, v okamžiku začátku odhozu, mezi čarami pro curling vozíčkářů.

(c) Během odhozu musí být kolečka vozíku v přímém kontaktu s ledem. Nohy odhazujícího se během odhozu nesmí dotknout ledu.

(d) Odhoz je prováděn obvyklým vypuštěním z ruky nebo pomocí extenderu, který vyhovuje *Zásadám pro vozíčkářský curling*.

(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.

Pokud hráč odstoupí kvůli nemoci, zranění nebo jiným polehčujícím okolnostem (s výjimkou vyloučení rozhodčím):

(i) smí se do hry vrátit za předpokladu, že všechny kameny vracejícího se hráče jsou již odehrány.

(ii) pokud musí být kámen či kameny odstupujícího hráče v daném endu teprve odhozeny, musí na pozici odstupujícího hráče okamžitě nastoupit náhradník, který odehraje tento kámen / tyto kameny, přičemž tým musí být stále složen ze zástupců

obou pohlaví. Pokud se tak nestane, dojde ke kontumaci utkání. V případě potřeby může tým od začátku následujícího endu změnit týmovou sestavu (změna pořadí hráčů zůstane platná po zbytek utkání) a nahrazený hráč nemusí znovu vstoupit do hry.

(iii) pokud odstupující hráč odehrál oba své kameny, tým musí od začátku dalšího endu nastoupit s náhradníkem a může změnit týmovou sestavu. V případě potřeby může tým od začátku následujícího endu změnit týmovou sestavu (změna pořadí hráčů zůstane platná po zbytek utkání) a nahrazený hráč nemusí znovu vstoupit do hry.

(i) Všechny zápasy se hrají na 8 endů.

R14. MIXED DOUBLES VOZÍČKÁŘŮ

(a) Platí pravidla curling vozíčkářů (R13) s výjimkou pravidla R13 (g):

Při Mixed Doubles vozíčkářů se tým 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) Mixed Doubles vozíčkářů se hraje v souladu s pravidlem R16 s výjimkou pravidla R16 (i), protože při Mixed Doubles vozíčkářů není povoleno metení.

(c) Hráči si mohou vybrat, zda budou odhazovat bez toho, aby jim někdo při odhozu držel invalidní vozík, nebo budou odhazovat s tím, že jim při odhozu drží invalidní vozík druhý člen týmů, nebo zda přijmou pomoc od asistenta na ledě. V takovém případě není možné vznést stížnost, že asistent na ledě špatně invalidní vozík zajistil.

(d) Elektrické invalidní vozíky nejsou povoleny, pokud sportovec nepoužívá elektrický invalidní vozík pro každodenní mobilitu.

R15. 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.

R16. 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) Pokud před odhozem čtvrtého kamene endu způsobí odhozený kámen buď přímo, nebo nepřímo vyražení jakéhokoliv předtím odhozeného nebo „umístěného“ kamene (kamenů) mimo hru, bude tento odhozený kámen (kameny) 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) 914 mm (tři stopy) od prostředního bodu blíže ke kruhům,
   3) 914 mm (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: kamen 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“. Kamen 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. Kamen 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

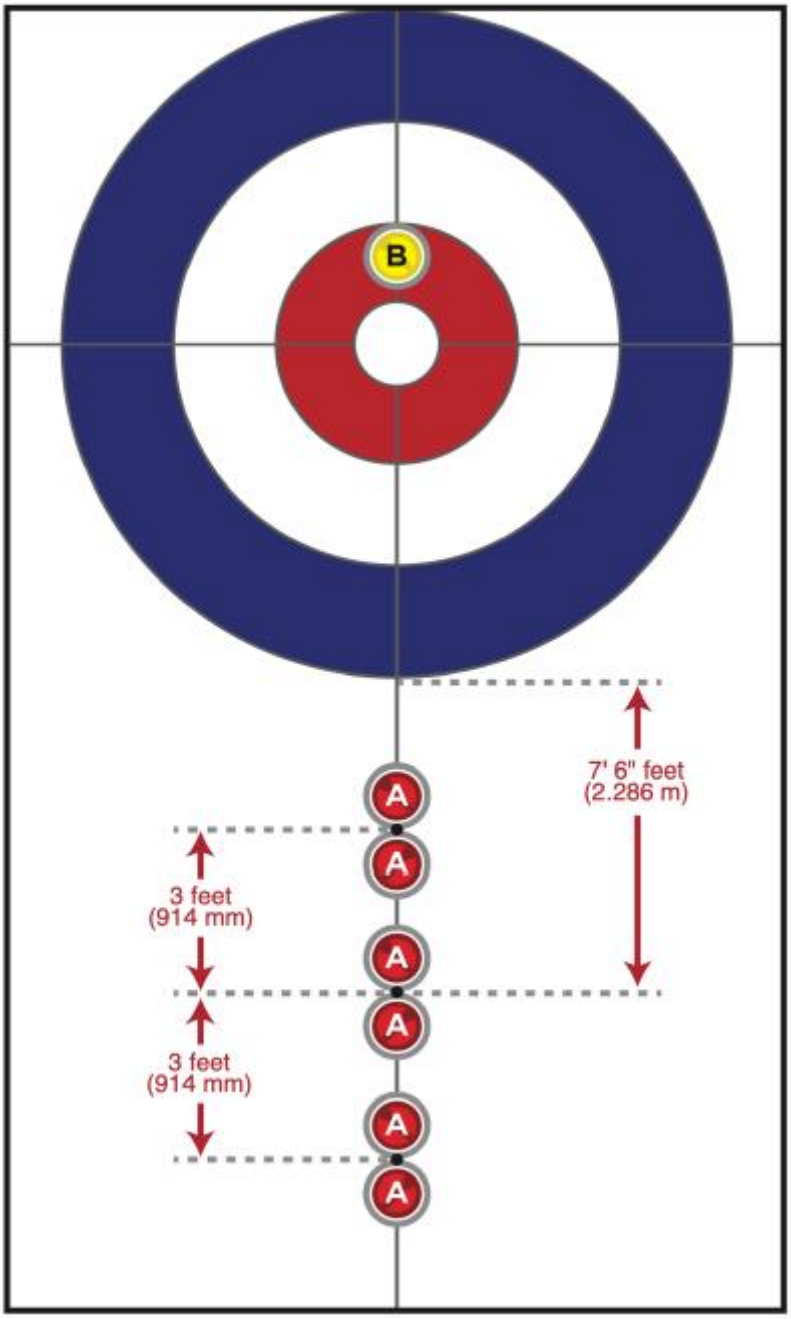
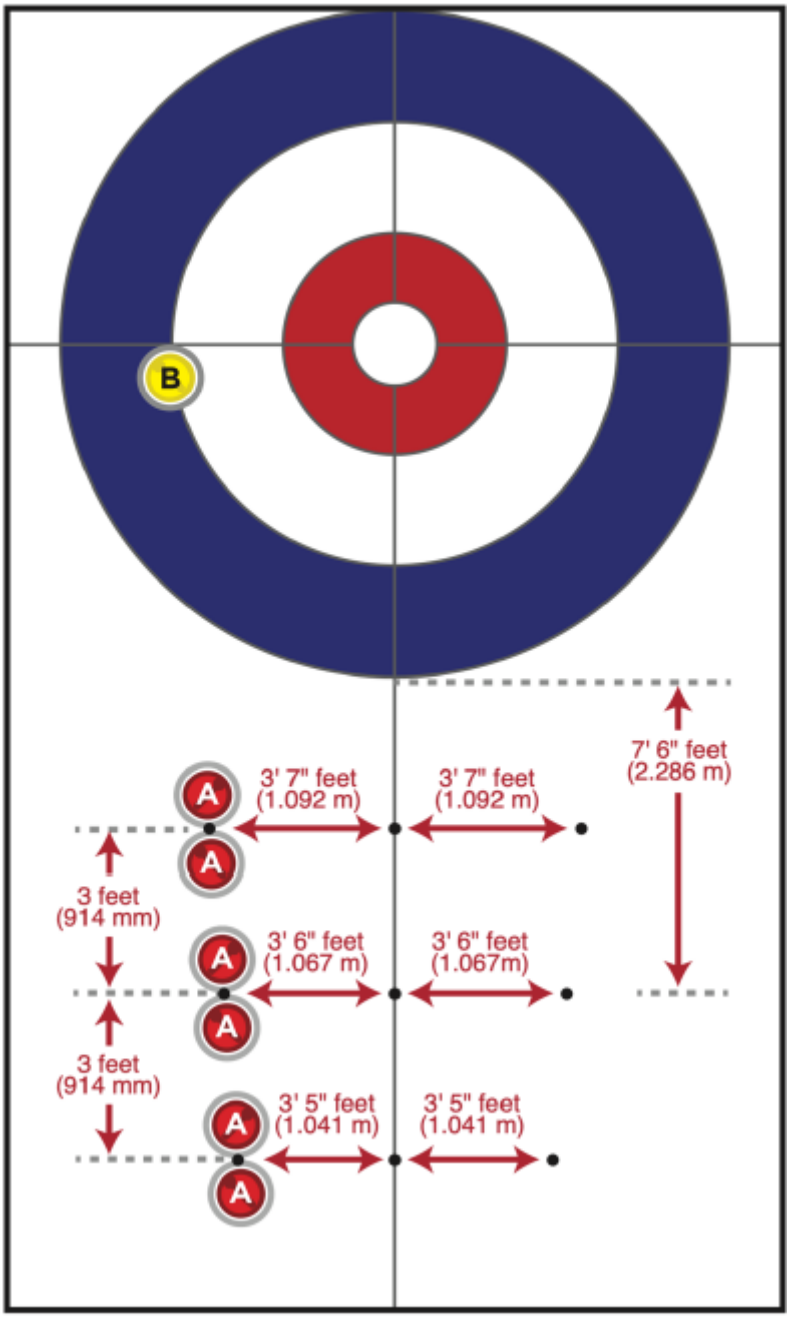


Figure No. 2 - Power Play Option



(g) Pro určení týmu, který má právo volby o „předem umístěných“ kamenech, je provedeno:

(i) LSD (Last Stone Draw) pro určení týmu, který má možnost volby v prvním endu. Tuto možnost získá tým s nižší hodnotou LSD.

(ii) Výsledkem předchozího endu, kdy tým, který end prohrál, má možnost volby.

(iii) Pokud žádný tým neskóruje, má možnost volby tým, který v předchozím endu odhazoval první kámen. V případě blank endu z důvodu nerozhodného měření se tým, který měl možnost umístění „pozičních“ kamenů pro následující end nemění.

(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 kdekoliv na dráze. Po odhození kamene mohou oba hráči mést 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.

R17. 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.

R18. 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) Terminy soutěží pořádaných WCF jsou stanoveny Výkonným výborem WCF.

(c) Herní plány jednotlivých soutěží jsou stanoveny WCF po konzultaci s pořádající 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) Hráči a členové realizačního týmu musí být nahlášeni alespoň 14 dní před začátkem každé soutěže. Všechny změny / doplňky musí být nahlášeny před koncem team meetingu.

(d) Všichni hráči účastnící 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 mistrovství světa vozíčkářů (WWhCC), mistrovství světa Mixed Doubles vozíčkářů (WWhMDCC) a kvalifikací na ně, musí splňovat kritéria způsobilosti podle Klasifikačních pravidel WCF.

(h) Aby se osoba mohla stát členem realizačního týmu v soutěži WCF, musí jí být nejméně 16 let, a to nejpozději 30. června roku, který bezprostředně předchází roku, ve kterém se má soutěž konat.

(i) Jeden hráč a jeden člen realizačního týmu se musí zúčastnit team meetingu. Když tým nemá žádného akreditovaného člena realizačního týmu, musí se team meetingu zúčastnit dva hráči. Nezúčastní-li se team meetingu bez povolení hlavního rozhodčího, tým automaticky ztrácí výhodu posledního kamene v prvním zápase. Pokud tým má akreditovaného překladatele, může se tento překladatel team meetingu rovněž zúčastnit. Po základní části se jeden či dva členové týmu (hráč(i) a/nebo trenér) musí zúčastnit play-off meetingu, jinak tým ztratí možnost volby, kterou by jinak měl.

(j) 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.

(k) 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.

(l) 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.

(m) 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. Není-li ze strany WCF schváleno jinak, světlá barva dresů bude převážně bílá nebo žlutá. Na obou stranách dresů (přední i zadní) musí být nejméně 70 % bílé nebo žluté. Schválení jakékoli alternativní barvy musí být vyžádáno nejméně 8 týdnů před soutěží nebo se o ně může požádat na začátku sezóny pro více soutěží.

Pokud WCF nerozhodne jinak, světlé oblečení musí být převážně bíle 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 51 mm. Název asociace/federace musí mít nejméně 51 mm, 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 některý z kamenů vlastního týmu, je metený kámen odstraněn ze hry. Mete-li hráč s koštětem jiné osoby soupeřův kámen, je metený kámen umístěn neprovinivším se týmem tam, kde by se zastavil, kdyby k chybě nedošlo.

(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 při soutěžích WCF musí odpovídat Prohlášení WCF o zásadách pro soutěžní vybavení, jež jsou popsány a zveřejněny na webových stránkách WCF. Důvody k neuznání způsobilosti jsou například: poškozování 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 neodpovídajícímu Prohlášení WCF o zásadách pro soutěžní vybavení 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) Délka předzápasového tréninku je obvykle 7 minut pro Mixed Doubles a 9 minut pro ostatní soutěže. Začátek předzápasového tréninku bude oznámen 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 zápasech plánovaných na 10 endů, musí být odehráno alespoň 8 endů v zápasech play-off a alespoň 6 endů v ostatních zápasech.

(b) V zápasech plánovaných 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, 30 minut v mixed doubles vozíčkářů 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 vozíčkářů o 3 minuty a 45 sekund a 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 vozíčkářů 4 minuty a 30 sekund a 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 přejely 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.

(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. Týmy nemohou odhodit první kámen následujícího endu před koncem přestávky. Pokud je první kámen jakéhokoliv endu odhozen do 10 sekund po uplynutí přestávky, čas se odhazujícímu týmu nerozběhne. 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 sekund.

   Týmy mohou během těchto přestávek komunikovat se svým trenérem, náhradníkem nebo jakýmkoli jiným členem realizačního týmu, pokud to uspořádání haly umožňuje.

   (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 nebo zametá LSD, nemusí v daném utkání nastoupit. Metení je povolené (s výjimkou vozíčkářského curlingu).

   Ve mixed doubles musí být oba hráči na ledě a ve všech ostatních soutěžích musí být na ledě nejméně 3 hráči. Pokud tomu tak není, budou LSD týmu zaznamenány v maximální vzdálenosti.

   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 142 mm.

(iii) Ke každému změřenému výsledku se přičítá poloměr kamene 142 mm. To znamená, že kameny, které se zastaví mimo kruhy, mají hodnotu 1,854 m + 142 mm = 1,996 m.

(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 610 mm 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 1,996 m.

(i) LSD odhozené v rámci utkání započítávaných do DSC náhradníkem mohou být kombinovány 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 odhodů LSD, bude za každý jeho chybějící LSD týmu započítána maximální hodnota (1,996 m).

Počet započítaných utkání v základní části	Počet započítaných 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
12	24	5 kamenů, 2 po směru + 2 proti směru

(e) Pro mixed doubles a mixed doubles vozíčkářů 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 (v jedné skupině), barva kamenů a první kámen v prvním endu zápasů vyřazovací části jsou určeny následovně:

   (i) Tým s lepším poměrem výher/proher má právo zvolit si barvu kamenů a 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 barvu kamenů nebo výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu.

(g) U soutěží pořádaných WCF, kde týmy hrají v oddělených skupinách 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 hodu 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) U soutěží pořádaných WCF, kde týmy hrají ve dvou skupinách a do play-off se kvalifikuje šest týmů (tři týmy z každé skupiny), určuje se barva kamene a výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu v zápasech play-off následovně:

   (i) Když týmy, které se umístily na 1. místě ve své skupině, hrají proti týmu, který se umístil na 2. či 3. místě, mají týmy z 1. míst právo zvolit si barvu kamenů a výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu. Pokud proti sobě hrají týmy z 1. míst svých skupin, má právo zvolit si barvu kamenů tým s nižším DSC. Poté se podle pravidel o LSD (pravidlo C8. písm. d se neuplatňuje) určí, který tým má právo zvolit si výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu.

   (ii) Když tým, který se umístil na 2. místě, hraje v play-off proti týmu, který se umístil na 3. místě, má tým z 2. místa právo zvolit si barvu kamenů a výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu. Pokud proti sobě hrají týmy z 2. míst svých skupin, má právo zvolit si barvu kamenů tým s nižším DSC. Poté se podle pravidel o LSD (pravidlo C8. písm. d se neuplatňuje) určí, který tým má právo zvolit si výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu.

   (iii) Když proti sobě hrají týmy, které se umístily na 3. místech svých skupin, má právo zvolit si barvu kamenů tým s nižším DSC. Poté se podle pravidel o LSD (pravidlo C8. písm. d se neuplatňuje) určí, který tým má právo zvolit si výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu.

(i) Pokud se na soutěžích WCF hraje systémem dvakrát každý s každým v jedné skupině, určuje se barva kamene a výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu v zápasech po skončení základní části následovně:

   (i) Tým s lepším poměrem výher/proher má právo zvolit si barvu kamenů a výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu.

   (ii) Mají-li týmy totožný poměr výher/proher, jeden tým vyhrál oba vzájemné zápasy v základní části, má právo zvolit si barvu kamenů, nebo výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu.

(iii) Mají-li týmy totožný poměr výher/proher a každý vyhrál jeden ze vzájemných zápasů v základní části, má právo zvolit si barvu kamenů, nebo výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu tým s nižším DSC.

C9. POŘADÍ TÝMŮ / DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)

(a) Během základní části soutěže platí, že týmy se stejným poměrem výher/proher budou umístěné na stejné pozici a budou zapsané abecedně dle třípísmenného kódu země. Týmy, které ještě nehrály, jsou zapsány jako poslední bez uvedení jejich pořadí a jsou seřazené podle třípísmenného kódu.

(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).

U všech zbývajících týmů, jejichž pořadí nemůže být určeno podle žádného z tří předchozích kritérií, rozhodne o pořadí Draw Shot Challenge (DSC), který je popsán v písm. (e).

(c) Po skončení soutěže budou pro sestavení konečného pořadí použita následující kritéria:

(i) V soutěžích, ve kterých se nehraje play-off, je konečné pořadí určeno tak, jak je popsáno v písm. (b). Je-li to nutné, v bodě c (v).

(ii) V soutěžích, kde se hraje play-off, je konečné pořadí určeno systémem play-off a tím, co je uvedeno v bodech c (iii), (iv) a (v).

(iii) V soutěžích, kde se nehraje o olympijské nebo paralympijské kvalifikační body, kde jediná prohra vyřadí tým ze soutěže, budou týmy vyřazené ve stejném kole seřazeny abecedně podle jejich třípísmenného kódu.

(iv) V soutěžích, kde se hraje o olympijské nebo paralympijské kvalifikačními body, kde jedna prohra vyřadí tým ze soutěže, budou týmy vyřazené ve stejném kole seřazeny takto:

- Pokud všechny tyto týmy odehrály stejnou skupinu v round robin, budou seřazeny ve stejném pořadí, v jakém byly seřazeny po round robin.

- Pokud tyto týmy odehrály round robin v různých skupinách, budou hrát jeden nebo více zápasů o umístění v závislosti na počtu týmů, kterých se to týká, aby bylo určeno jejich konečné pořadí.

- V případě, že je třeba určit tým či týmy, které mají ze soutěže sestoupit, nebudou se hrát další zápasy o umístění a konečné pořadí týmů bude určeno způsobem popsaným v bodě c (v).

- Pokud tyto týmy odehrály round robin v různých skupinách a nekvalifikovaly se do play-off, konečné pořadí se určí porovnáním DSC týmů umístěných na stejném místě ve všech skupinách, přičemž tým s nejlepším DSC se umístí nejvýše.

(d) Pokud jeden nebo více týmů nemohou nastoupit do soutěže, dokončit ji, nebo jsou z ní vyloučeny, postupuje se podle následujících ustanovení:

(i) Tým nemůže nastoupit do soutěže (DNS)

- Pokud je herní rozpis přepracován, tým není v konečném pořadí vůbec uváděn.
- Pokud není herní rozpis přepracován, tým je uveden v konečném pořadí jako poslední s poznámkou „DNS“. Pokud do soutěže nemohlo nastoupit více týmů, budou seřazeny abecedně podle jejich třípísmenného kódu.

(ii) Tým nemůže soutěž dokončit (DNF)

- Pokud tým v soutěži skončí před odehráním všech svých zápasů v základní části, jsou všechny jeho odehrané zápasy započítány, všechny jeho následující zápasy jsou kontumovány a tým je hodnocen podle pravidla C9.
- Pokud tým v soutěži skončí po skončení základní části, všechny jeho odehrané zápasy jsou započítány. Pokud se tým kvalifikoval pro Play-off, tým je zařazen na místo nejvýše umístěného týmu mimo pozice Play-off a ostatní týmy nad touto pozicí se posunou nahoru, aby vyplnily mezeru (mezery). Tento přesun musí proběhnout nejméně 2 hodiny před plánovaným časem utkání Play-off. Pokud to nelze zařídit, vyhraje jeho další soupeř utkání kontumačně.
- Pokud tým v soutěži skončí během Play-off, tým prohrává utkání kontumačně a umístí se v souladu s tím.

(iii) Tým je ze soutěže vyloučen, diskvalifikován (DSQ) nebo diskvalifikován za nesportovní chování (DQB)

- Pokud je tým ze soutěže vyloučen před odehráním všech svých zápasů v základní části, jsou všechny výsledky jeho odehraných zápasů zrušeny a tým je uveden s poznámkou „DSQ“ nebo „DQB“.
- Pokud je tým ze soutěže vyloučen po základní části, jsou všechny výsledky jeho odehraných zápasů zrušeny a tým je uveden s poznámkou „DSQ“ nebo „DQB“.
- Pokud je tým ze soutěže vyloučen v průběhu Play-off, utkání se týmu kontumuje a je uveden jako poslední s komentářem „DSQ“ nebo „DQB“. Konečný výsledek jeho posledního utkání se změní na V/P.
- Pokud je tým vyloučen ze soutěže po jejím skončení, je tým uveden jako poslední s poznámkou „DSQ“ nebo „DQB“. Konečný výsledek jeho posledního utkání je změněn na V/P.
- Pokud je ze soutěže vyloučeno více týmů, budou uvedeny jako poslední abecedně podle jejich třípísmenného kódu.

(iv) Pokud je více týmů umístěno podle bodů (i), (ii) nebo (iii), tyto týmy budou uvedeny v následujícím pořadí: DNS, DSQ and DQB.

(v) Týmy, které jsou hodnoceny jako DNF, budou započteny do světového žebříčku nebo mohou získat kvalifikační body v závislosti na jejich konečném pořadí. Týmy, které jsou hodnoceny jako DNS, DSQ nebo DQB, neobdrží žádné body.

(e) Draw Shot Challenge (DSC) je průměrná vzdálenost všech jednotlivých Last Stone Draw, které byly odhozeny týmem v průběhu základní části, s výjimkou nejhoršího pokusu, resp. nejhorších pokusů, jak je podrobně uvedeno v bodech (ii) a (iii) níže.

   (i) Tým s nižším DSC se umístí výše. Pokud jsou DSC stejná, pak tým s nejlepším nestejným započítaným LSD se umístí výše. V případě, že jsou všechny započítané LSD stejné, je výše umístěn tým, jehož členská asociace WCF je v oficiálním světovém žebříčku umístěna výše.

   (ii) Pokud připadá v úvahu celkem 11 nebo méně jednotlivých LSD, je při výpočtu průměrné vzdálenosti automaticky vyloučen jeden nejhorší pokus. Pokud připadá v úvahu více než 11 jednotlivých LSD, budou při výpočtu průměrné vzdálenosti vyloučeny dva nejhorší pokusy.

   (iii) Pokud se soutěž hraje ve více než jedné skupině a tyto skupiny mají různý počet týmů, budou za účelem zajištění stejného způsobu výpočtu DSC použity pouze LSD z prvního „stejného počtu“ utkání. Čtyři hráči (2 v Mixed Doubles) dle původní soupisky týmu musí splnit minimální počet kamenů LSD v rámci prvního „stejného počtu“ utkání.

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 přerušení činnosti) jakéhokoli hráče, kouče či nehrajícího člena týmu ze současných i budoucích soutěží.

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.
Koště	Zařízení, které hráči používají k metení/čištění ledu.
Houba koštěte	Část koštěte, 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), vyškrtneme 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	Odrazník na každém konci dráhy, který hráči (s výjimkou vozíčkářů) využívají k zahájení odhozu curlingového kamene.
Hack Line	457 mm 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 6,401 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 nepřejel 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 instruující 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.
Meřící 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 přejel 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 kamen 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 nejblíže 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	Přerušení 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.