



ZIMNÍ OLYMPIJSKÝ/PARALYMPIJSKÝ SPORT

PRAVIDLA CURLINGU

a

Soutěžní pravidla

Červenec 2024~~3~~

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~~ uplatňovány v pravém 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 vplývat jak na výklad, tak praktické použití na pravidel a rovněž chování všech zúčastněných na ledě i mimo něj~~ Jak výklad, tak uplatňování pravidel a rovněž chování všech zúčastněných na ledě i mimo něj má být v tomto duchu.

PŘEZKUMNÝ PROCES

Pravidla curlingu a soutěžní pravidla budou každý rok přezkoumávána komisí světové curlingové organizace Světové curlingové federace (WCF) World Curling specializující se na soutěže a pravidla. Členské asociace k tomu mohou přispívat posláním svých námětů k přezkumu na sekretariát WCF do 31. prosince včetně.

PROHLÁŠENÍ ~~WCF~~ WORLD CURLING O ~~JEJÍCH~~ JEHO CÍLECH

Být celosvětově nejoblíbenějším olympijským/paralympijským týmovým sportem.

SEKRETARIÁT WCF

3 Atholl Crescent

Perth PH1 5NG, Scotland

Tel: +44 1738 451 630

info@worldcurling.org

www.worldcurling.org

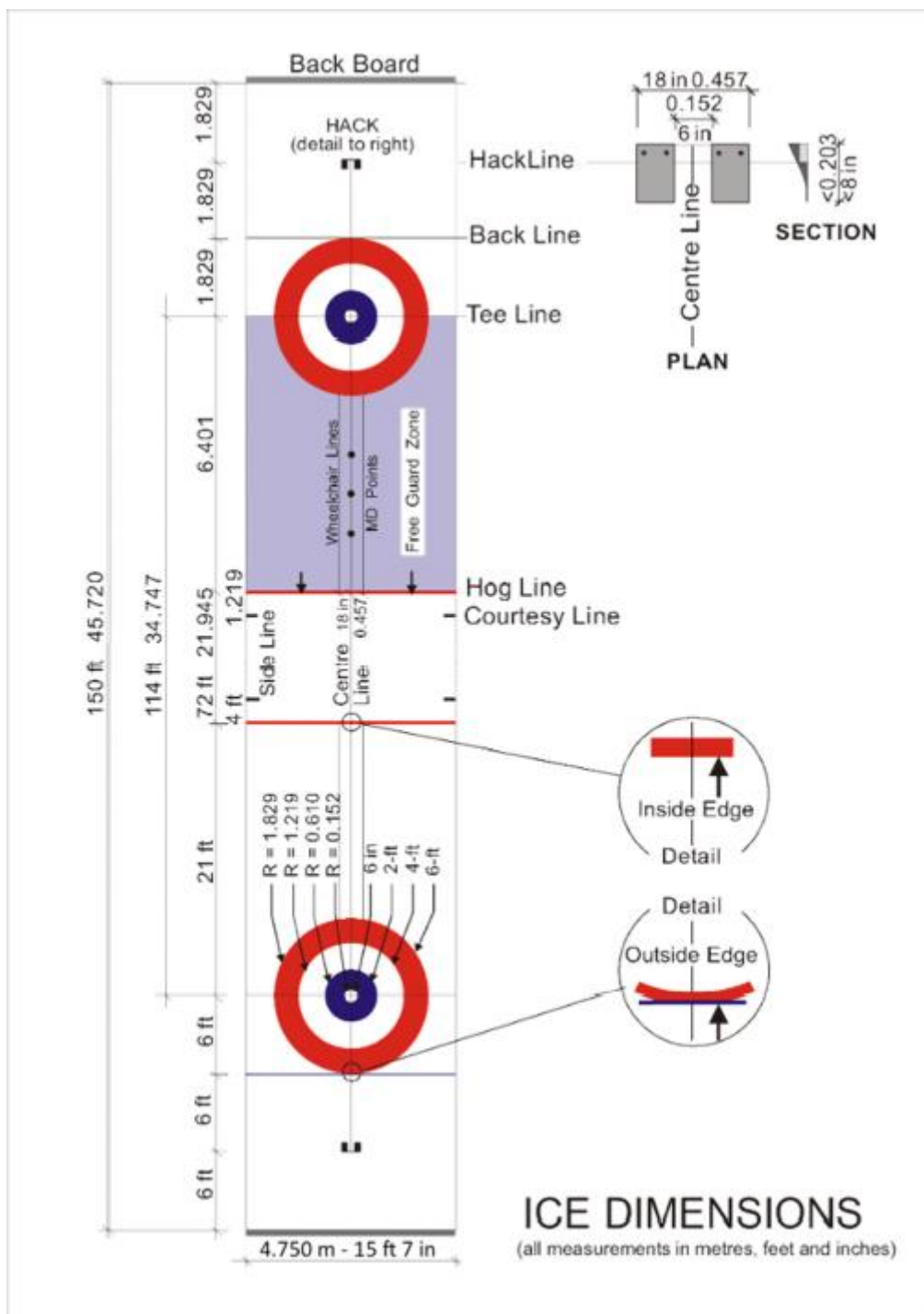
DUCH CURLINGU	3
PŘEZKUMNÝ PROCES.....	3
PROHLÁŠENÍ WORLD CURLING O JEHO CÍLECH	3
OBSAH	4
PRAVIDLA CURLINGU	5
R1. DRÁHA	5
R2. KAMENY	7
R3. TÝMY.....	7
R4. POZICE HRÁČŮ.....	9
R5. ODHOZ KAMENE.....	9
R6. FREE GUARD ZÓNA (FGZ).....	10
R7. NO-TICK.....	11
R8. METENÍ	11
R9. ZAPÁLENÍ JEDOUCÍCH KAMENŮ.....	12
R10. POSUNUTÍ STOJÍCÍCH KAMENŮ.....	13
R11. VYBAVENÍ.....	13
R12. POČÍTÁNÍ SKÓRE – BODOVÁNÍ	14
R13. PŘERUŠENÉ ZÁPASY	17
R14. CURLING VOZÍČKÁŘŮ	17
R15. MIXED DOUBLES VOZÍČKÁŘŮ	18
R16. MIXY	18
R17. MIXED DOUBLES	19
R18. ZAKÁZANÉ LÁTKY	22
R19. NEVHODNÉ CHOVÁNÍ.....	22
SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA	23
C1. OBECNĚ	23
C2. ZÚČASTNĚNÉ TÝMY.....	23
C3. OBLEČENÍ/VYBAVENÍ	25
C4. PŘEDZÁPASOVÝ TRÉNINK.....	27
C5. DÉLKA HRY	27
C6. ČASOMÍRA.....	27
C7. TIME-OUTY / TECHNICKÉ TIME-OUTY.....	29
C8. URČENÍ KAMENŮ / LAST STONE DRAW.....	30
C9. POŘADÍ TÝMŮ / DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)	33
C10. ROZHODČÍ.....	36

PRAVIDLA CURLINGU

Tato pravidla platí pro jakýkoli zápas nebo soutěž, pokud o jejich použití curlingová organizace mající příslušné pravomoci rozhodla a než jsou aplikovatelná díky uplatnění curlingové organizací mající příslušné pravomoci.

R1. DRÁHA

- (a) Délka ledové dráhy mezi vnitřními hranami mantinelů je 45,720 m. Šířka mezi vnitřními hranami obou side line postranních čar je nejvýše 4,750 m. ~~Toto území je ohraničeno~~ Tato plocha je ohraničena čarami na ledě nebo jiným oddělujícím prostředkem. Pokud území určené pro dráhu plocha, na níž má dráha být, nemůže splnit tato kritéria, délka dráhy se smí být zmenšena, snížena, zkrácena až nejméně až na 44,501 m, šířka dráhy musí být minimálně, pak nejméně až na 4,420 m.
- (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 13 mm, je umístěna tak, že střed tee line je vzdálen 17,375 m ~~vzdálen~~ od středu dráhy.
 - (ii) Back line, jejíž maximální šířka 13 mm, je umístěna tak, že její vnější hrana je vzdálena 1,829 m ~~vzdálena~~ od středu tee line.
 - (iii) Hog line, která je široká 102 mm, je umístěna tak, že její vnitřní hrana je vzdálena 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 3,658 m 6 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 a~~ rovnoběžně s nimi.



- (c) Pro curling vozíčkářů jsou zřízeny dvě tenké čáry (z vlněné přize). 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 bližších kruhů.
- (d) Tee (středový bod, dále střed kruhů) 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 předmětu; vnitřní hrana tohoto

materiálu je umístěna na vnitřní hraně hack line tak, aby hack nepřesahoval [hack line o více než 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, [jeho výška](#) nesmí být menší než 114 mm a jeho hmotnost včetně držadla (handlu) a šroubu musí být [nejméně mezi](#) 17,24 kg a [nejvíce](#) 19,96 kg.
- (b) Každý tým hraje se sadou osmi kamenů, ~~jejichž držadla mají stejnou barvu které mají držadla stejné barvy~~ a jsou [vzájemně](#) rozlišena ~~viditelnými~~ značkami (obvykle číslyem či písmeny ~~písmeny~~). Pokud je kámen poškozen a nelze s ním pokračovat ve hře, ~~bude je~~ 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 je~~ [odehrán](#) znovu.
- (d) [Pokud se kámen během svého pohybu po dráze převrhne nebo zastaví převržený na bok nebo svou vrchní část, 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, [odhazující](#) hráč ~~má právo buď přerušit hru se rozhodne, zda nechá hru pokračovat,~~ nebo odehraje svůj kámen znovu poté, co ~~se jsou~~ všechny kameny, jež byly „~~vadným~~“ [předmětným](#) kamenem přemístěny, ~~vrátí~~ [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 celým svým objemem~~ přejede vnější hranu back line cílového pole, ~~musí být je~~ [musí být je](#) ihned odstraněn ze hry.
- (h) Kámen, který se dotkne postranního mantinelu dráhy nebo side line, ~~musí být je~~ [musí být je](#) 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, ~~a to s výjimkou stanovení rozhodnutí, zda je kámen ve hře nebo zda je ve Free Guard Zóně či No Tick Zóně před odehráním druhého, třetího, čtvrtého nebo pátého kamene 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 ([slovo hráč označuje ve zbytku textu jak hráče, tak hráčky](#)). Každý hráč odhazuje v endu dva kameny, vždy střídavě ~~s~~ [protihráčem se soupeřem](#).

- (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 [také](#) (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:
- začít hru se třemi hráči, [přičemž](#) první dva hráči odhazují [po třech](#) kameny, třetí hráč odhazuje dva kameny; v tomto případě smí chybějící hráč nastoupit na začátku endu do pozice napsané předem na soupisce; nebo
 - začít hru s náhradníkem.
- (d) V případě, že hráč nemůže [v zápase](#) pokračovat ~~v utkání~~, tým může:
- pokračovat ve hře se třemi zbývajícími hráči, přičemž hráč, který hru opustil, se smí do hry vrátit pouze na začátku endu; hráč může hru opustit a znovu se vrátit pouze jednou; nebo
 - 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 zápasu](#). Hráč, kterého vyměnil náhradník, [již nesmí do tohoto zápasu nastoupit se do tohoto zápasu nesmí vrátit](#).
- (e) Tým nesmí hrát s méně než třemi hráči, všichni hráči musejí [v každém endu odhazovat](#) [hodit všechny své](#) kameny podle [svého určeného](#) pořadí.
- (f) V soutěžích, kde jsou povoleni náhradníci, smí tým mít pouze jednoho náhradníka. Dojde-li k porušení tohoto pravidla, [provinivší se](#) tým kontumačně prohraje.
- (g) Pokud hráč odhodí svůj první kámen a není schopen odhodit druhý, [odhodí jeho kámen](#) jeden z jeho spoluhráčů podle níže uvedené ~~poziceho klíče~~ [odhodí jeho kámen](#):
- za hráče odhazujícího první kameny odhodí hráč druhý,
 - za hráče druhého odhodí první,
 - za hráče třetího odhodí druhý,
 - 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:
- ~~za hráče prvního~~ [jde-li o prvního hráče,](#) druhý hráč odhodí tři kameny, potom třetí hráč tři kameny a čtvrtý hráč poslední dva kameny,
 - ~~za druhého hráče~~ [jde-li o druhého hráče,](#) první hráč odhodí tři kameny, třetí hráč tři kameny a čtvrtý hráč poslední dva kameny,
 - ~~za třetího hráče~~ [jde-li o třetího hráče,](#) první hráč odhodí první kámen třetího, druhý hráč odhodí jeho druhý kámen a čtvrtý hráč poslední dva kameny,
 - ~~za čtvrtého hráče~~ [jde-li o 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 lines~~s?~~ a mezi oběma 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-odhodové straně.
- (ii) Hráči neodhazujícího týmu nesm~~ějí~~ zaujmout takové postavení nebo způsobit takový pohyb, které by odhazujícímu týmu překážely nebo ho vyrušovaly či znervózňovaly / ovlivňovaly ~~odhazující tým žádným způsobem vyrušovat ani mu jakkoli překážet v odhozu~~. Pokud ~~něco takového provedou~~, k něčemu podobnému dojde nebo pokud odhazujícího hráče vyruší nějaký vnější vliv, má tento hráč možnost přerušit hru ~~nechat hru pokračovat~~, 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 na cílové straně příslušné dráhy.
- (iii) Jakákoli záměna hráčských pozic (bez souhlasu hlavního rozhodčího) vyústí v odebrání odhazovaného 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 ~~les-hod~~ mincí, aby rozhodli k rozhodnutí, který tým odhodí první kámen v prvním endu. Toto pořadí je zachováno, dokud jeden z týmů neskóruje. V ~~dalším~~ následujícím endu odhazuje první kámen tým, který v předcházejícím endu 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 neprovinivším se týmem vráceny na původní místo pozice 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 na/za hog line není okamžitě zastaven a posune jiné kameny, odhozený kámen je odhazujícím týmem odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny budou jsou soupeřem neprovinivším se týmem vráceny do původních pozic.
- (g) Kámen je považován za odhozený, a tedy ve hře, jakmile dosáhne tee line (hog line u vozíčkářského curlingu) na odhodové straně. Kámen, který ještě nedosáhl ~~těchto hranic příslušné čáry~~, může být vrácen a odehrán znovu.
- (h) Každý hráč musí být ~~připraven~~ k odhozu kamene připraven, 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~~ odhodí poslední kámen v endu. Pokud není možné určit, který hráč vynechal svůj odhoz, ~~odhazuje tento~~ odhodí poslední kámen ~~v endu daného týmu v endu~~ hráč, který ~~hrál první kameny~~ odhodil první kámen.
- (k) Pokud hráč odhodí v jednom endu neúmyslně 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 je odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny budou jsou přemístěny neodhazujícím neprovinivším se týmem vráceny na pozice před odhozem.
- (l) Pokud tým odhodí v rámci jednoho endu 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 odehraný 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~~ odhodí 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 ~~ak chybě nedošlo~~.

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 zastavily po posunutí jiného kamene uvnitř FGZ, jsou též uvnitř FGZ.
- (b) Pokud je takový kámen ~~vyražen~~ soupeřem přímo nebo nepřímo vyražen do pozice mimo hru před šestým hraným kamenem ~~ať už přímo nebo nepřímo~~, je odhazovaný ozený.

kámen odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny jsou ~~neproviniivším~~neproviniivším se týmem vráceny na původní ~~místopozice~~místopozice týmem, který pravidlo neporušil.

R7. NO-TICK

Pokud odhazovaný kámen způsobí, přímo nebo nepřímo, vysunutí soupeřova kamene, který je umístěn ve FGZ na centre line ~~umístněného na centre line ve FGZ~~, z centre line nebo do pozice mimo FGZ před šestým hraným kamenem, neproviniivší se tým, ~~který se neproviniil~~, může:

- (i) odstranit odhozený kámen ze hry a vrátit všechny posunuté kameny na místa, na kterých stály před porušením pravidla; nebo
- (ii) nechat všechny kameny tam, kde se zastavily.

Pokud je kámen vyražen z center line do pozice mimo hru, ~~bude použito~~je uplatněno pravidlo ~~e FGZ, a to~~ R6(b) o FGZ.

Toto pravidlo se ~~nepoužije~~neuplatňuje pro vozičkářský curling ~~vozičkářů~~ ani pro soutěže ~~m~~Mixed doubles.

R8. METENÍ

- (a) Metení může být prováděno jakýmkoli směrem (nemusí ~~zapo~~krývat celou šířku kamene), hlava košty nesmí být před pohybujícím se kamenem zvedána, nesmí zanechávat nečistoty před pohybujícím se kamenem ~~a~~ musí končit na jedné ze stran kamene.
- (b) Stojící kameny mohou být meteny až poté, co byly uvedeny do pohybu. Kámen, který byl do pohybu přímo nebo nepřímo 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) ~~Kterýkoli~~ každý hráč může ~~equ~~ před odhozením následujícího kamene vyčistit led v prostoru za hog line cílového pole hrací plochu.
- (d) Odhozený kámen může být meten kterýmkoli hráčem nebo více hráči odhazujícího týmu, ~~dokud nedosáhne před~~ tee line na cílové straně.
- (e) Žádný hráč nesmí mést soupeřovy kameny nikde ~~kromě vyjma~~ prostoru za tee line na cílové straně. Teprve když dosáhne kámen soupeře tee line, může být meten.
- (f) Za tee line na cílové straně je dovoleno mést kámen v jeden okamžik vždy pouze jednomu hráči týmu. To může být jakýkoli kterýkoli 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 které by byly předmětným kamenem ovlivněny, jak by pravděpodobně skončily, kdyby k chybě nedošlo.

R9. ZAPÁLENÍ JEDOUČÍCH KAMENŮ

- (a) Mezi tee line na straně odhozu odhodové straně, a hog line u cílových kruhů:
- (i) Pokud je ~~kámen zapálen~~ týmem nebo ~~náčiním výstrojí jeho vybavením~~ týmu zapálen kámen, který tomuto týmu patří, jemuž kámen náleží, je tento kámen tímto týmem okamžitě odstraněn ze hry ~~tímto týmem~~. Dvojdotek před hog line na odhodové straně ze strany hráče odhazujícího kámen ~~dříve, než kámen dosáhne před hog line na odhodové straně odhozu~~, není považován za porušení pravidel.
 - (ii) Pokud je kámen zapálen soupeřem nebo jeho náčiním výstrojí 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 ~~jeho náčiním výstrojí~~ týmu zapálen pohybující se kámen, jemuž patří který tomuto týmu patří, může soupeř, po zastavení všech kamenů:
 - 1) O ~~Odstranit ze hry~~ zapálený kámen ze hry a vrátit všechny jím posunuté kameny na jejich původní ~~místopozice;~~ nebo
 - 2) N ~~Nechat~~ nechat kameny tam, kde se zastavily; nebo
 - 3) U ~~Umístit~~ umístit kameny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby kámen nebyl zapálen.
 - (ii) Pokud je ~~kámen zapálen~~ týmem nebo jeho ~~náčiním výstrojí~~ zapálen kámen, který tomuto týmu nepatří, jemuž nepatří, počká se, až se kameny zastaví je všem kamenům umožněno, aby se zastavily, potom načez 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 je všem kamenům umožněno, aby se zastavily, a potom načez~~ jsou umístěny do pozic, kde by pravděpodobně skončily, kdyby k zapálení kamene nedošlo. Pokud ~~se~~ týmy nejsou schopny se nemožou domluvit, kámen je hrán znovu poté, co jsou všechny posunuté kameny vráceny do původních pozic. Pokud ~~se~~ týmy nemožou nejsou schopny shodnout se 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 tento kámen na místo, kde by podle něj skončil, kdyby nebyl zapálen.

R10. POSUNUTÍ STOJÍCÍCH KAMENŮ

- (a) Pokud je ~~hráčem posunut~~ stojící kámen, který by neměl žádný vliv na dráhu jedoucího kamene, posunut hráčem nebo jeho vybavením, je tento kámen neprovinivším se týmem vrácen ~~soupeřem~~ na svoué původní místopozici.
- (b) Pokud je ~~vnějšími vlivy posunut~~ stojící kámen, který by neměl žádný vliv na dráhu jedoucího kamene, posunut vnějšími vlivy, je tento kámen vrácen na původní místopozici se souhlasem obou týmů.
- (c) ~~Jestliže~~ Pokud je stojící kámen, který by změnil dráhu jedoucího kamene, posunut hráčem nebo jeho vybavením, 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 jejich původní pozice; ~~nebo~~
 - (iii) po adekvátním zvážení umístit kameny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby ~~nedošlo~~ k posunutí nedošlo.
- (d) Pokud je kámen, který by změnil směr jedoucího kamene, posunut jakýmkoli vnějším vlivem, je všem kamenům umožněno, aby se zastavily. ~~Pa~~ posunuté kameny jsou následně umístěny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby ~~nedošlo~~ k posunutí kamene nedošlo. 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 místopozice ~~neodhazujícím~~ neprovinivším neprovinivším se 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 místopozici týmem, jemuž kámen náleží.
 - (iii) Pokud vnější vlivy zapříčiní posunutí stojícího kamene ještě předtím, než je ukončeno měření, je tento kámen vrácen na původní místopozici týmem, jemuž kámen náleží.

R11. VYBAVENÍ

- (a) Žádný hráč nesmí působit poškození ledu náčíním výstrojí ani ~~rukama či jinou částí~~ těladotykem ruky či jiné části 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) Žádná ~~žádná~~ curlingová ~~náčiní~~ ~~výstroj~~ ~~vybavení~~, která není používána, nesmí být ponechána ~~bez využití~~ na ledové ploše.
- (c) Týmy během hry nesmí používat ~~žádné~~ ~~žádná~~ ~~náčiní~~ ~~zařízení~~ ~~pro~~ ~~elektronickou~~ ~~komunikaci~~ ani zařízení ~~za účelem~~ ~~pro~~ ~~úpravu~~ ~~hlasu~~. S výjimkou stopek, které slouží pouze ~~ke stopování~~ ~~k měření času~~ během hry, jsou všechna elektronická zařízení, která by hráčům na hrací ploše a v přilehlém okolí ~~jakkoli pomáhala~~ ~~poskytovala~~ ~~podpůrné~~ ~~informace~~, zakázána. Píšťalku nebo jiné signalizační zařízení lze použít v případě zdravotního důvodu po konzultaci a písemném souhlasu World Curling.
- (d) Pokud se hraje s funkčním elektronickým zařízením na kontrolu odhozu na hog line:
- (i) Madlo musí být aktivováno před odhozem tak, aby během odhozu fungovalo ~~během odhozu~~. ~~Jestliže hráč před odhozem neaktivuje fungující elektronické zařízení na kameni,~~ V opačném případě bude odhoz tohoto kamene posuzován jako porušení pravidla hog line.
- (ii) Při odhozu hráč nesmí mít na odhodové ruce žádný typ rukavice ~~na ruce, již 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) Píšťalku nebo jiné signalizační zařízení lze použít v případě zdravotního důvodu po konzultaci a písemném souhlasu Světové curlingové federace (WCF).~~
- (e) Použití Extenderu je omezeno následujícím způsobem:
- (i) Extender ~~n~~ nesmí být použit na žádné soutěži pořádané ~~WCF~~ World Curling 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~~ nad rámec prodloužení ruky/paže.
- (iv) Všechny extendery musí být v souladu se *Zásadami pro* ~~vozičkářský curling~~ vozičkářů.
- (v) Informace týkající se použití extenderu v curlingových soutěžích s výjimkou soutěží vozíčkářů jsou uvedeny v dokumentu *Doporučení* ~~WCF~~ World Curling *pro extender při rekreační hře.*

R12. POČÍTÁNÍ SKÓRE – BODOVÁNÍ

- (a) Výsledek hry je rozhodnut větším počtem získaných bodů po dohrání endů určených pro utkání, nebo 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 je jeden z týmů aritmeticky eliminován,~~ a to za předpokladu, že byl odehrán minimální stanovený počet endů. 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~~ Pokud je však tým aritmeticky eliminován v posledním endu zápasu, zápas musí být ukončen ve chvíli, kdy

- ~~k tomueliminaci~~ dojde, a poslední end není dohrán. Je-li po odehrání určeného počtu endů ~~vyrovnané~~ skóre vyrovnané, hra pokračuje extraendem/extraendy a tým, který jako první boduje, zvítězí.
- (b) ~~Po skončení endu získává Ttým získává~~ jeden bod za každý ~~ze svých kamenůsvůj kámen, který je~~ umístěných v cílových kružích nebo se ~~jen dotýkající~~ cílových kruhů dotýká a ~~který je~~ současně umístěných blíže ~~středu cílových kruhůtee~~ než ~~jakýkoli kterýkoli~~ kámen soupeře.
- (c) Výsledek endu je považován za konečný, jakmile se skipové nebo vice-skipové odpovídající za hru v kružích 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~~ která mohla vyplynout z měření.
- (d) Pokud při určování skóre nemůžou týmy nelze vizuálně rozhodnout, ~~čí kámen je blíže středu~~ které kameny jsou blíže tee nebo zda ~~je se kámen dotýká~~ kámen v cílových kruhůžích, použije se měřidlo je použito měřidlo. Měření se provádí od ~~středu kruhůtee~~ k nejbližší straně kamenečásti kamene. ~~Z každého týmu je dovoleno sledovat m~~ Měření za pomoci měřicího zařízení je dovoleno sledovat pouze jednomu hráči z každého týmu.
- (e) Jestliže se nacházejí dva nebo více kamenů v takové blízkosti středu kruhů, že není možné použít měřicí zařízení, je rozhodnutí provedeno vizuálně.
- (f) Jestliže není možno rozhodnout ani vizuálně ani pomocí měřicího 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 budoucí kameny, jsou počítány pouze ty, které jsou blíže ke středu cílových kruhů.
- (g) V případě, že nějaký vnější vliv způsobí posunutí kamenů, které mohly ovlivnit skóre, před jeho určením, platí následující ~~je posunutí kamene způsobeno nějakým vnějším vlivem, který by ovlivnil výsledek:~~
- (i) Pokud by ~~tento~~ posunutý kámen rozhodl o tom, který tým by bodoval, end je opakován.
- (ii) Pokud jeden z týmů získal nějaký bod(y) a posunutý kameny by rozhodly o dodatečných bodech, Pokud by tento kámen byl pro tým dalším bodem v tomto endu, může si tým vybrat tento tým volí, zda bude end zopakován, nebo si ponechá počet bodů bez započtení posunutých kamenů.ponechá počet bodů v tomto endu bez posunutého kamene, nebo se bude end opakovat.
- (h) Tým může ukončit hru pouze, pokud je v dané chvíli týmem odhazujícím ~~týmem~~. Pokud tým ~~ukončí hru~~ vzdá zápas před koncem endu, skóre tohoto endu ~~bude je~~ určeno následovně:
- (i) ~~Zbývá~~ Zbývá-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~~ jsou zavěšena 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~~ jsou připsány a zavěšeny na výsledkovou tabuli.
- 3) Nestojí-li žádné kameny v kruzích, na výsledkovou tabuli ~~se zavěsí~~ jsou zavěšena dvě „X“.

(i) Pokud jeden nebo oba týmy nejsou schopny zahájit hru v určeném čase, platí následující postup:

Zpoždění v minutách po začátku hry	Tým č. 1	Tým č. 2	Oba týmy
0:00–0:59	Pokud je zpožděn pouze Tým č. 1, nebude postižen. O určení výhody posledního kamene v prvním endu rozhodne LSD nebo hod mincí (v případě potřeby). Skóre je 0:0.	Pokud je zpožděn pouze Tým č. 2, nebude postižen. O určení výhody posledního kamene v prvním endu rozhodne LSD nebo hod mincí (v případě potřeby). Skóre je 0:0.	Pokud jsou zpožděny oba týmy, nebudou postiženy. O určení výhody posledního kamene v prvním endu rozhodne LSD nebo hod mincí (v případě potřeby). Skóre je 0:0.
1:00–14:59 (1:00–9:59 pro mMixed doubles)	Pokud je zpožděn Tým č. 1, potom Tým č. 2 získává výhodu posledního kamene, jeden end je brán jako odehraný. Skóre je 0:1.	Pokud je zpožděn Tým č. 2, potom Tým č. 1 získává výhodu posledního kamene, jeden end je brán jako odehraný. Skóre je 1:0.	Pokud jsou zpožděny oba týmy, jeden end je brán jako odehraný, o určení výhody posledního kamene rozhodne LSD nebo hod mincí (v případě potřeby). Skóre je 0:0.
15:00–29:59 (10:00–19:59 pro mMixed doubles)	Pokud je zpožděn Tým č. 1, potom Tým č. 2 získává výhodu posledního kamene, dva endy jsou brány jako odehrané. Skóre je 0:2.	Pokud je zpožděn Tým č. 2, potom Tým č. 1 získává výhodu posledního kamene, dva endy jsou brány jako odehrané. Skóre je 2:0.	Pokud jsou zpožděny oba týmy, dva endy jsou brány jako odehrané, o určení výhody posledního kamene rozhodne LSD nebo hod mincí (v případě potřeby). Skóre je 0:0.
30:00 (20:00 pro mMixed doubles) nebo více	Pokud je zpožděn Tým č. 1, potom utkání prohrává a vítězem je prohlášen Tým č. 2. Jako konečné skóre se zapisuje P (porážka) a V (vítězství).	Pokud je zpožděn Tým č. 2, potom utkání prohrává a vítězem je prohlášen Tým č. 1. Jako konečné skóre se zapisuje V (vítězství) a P (porážka).	Pokud jsou zpožděny oba týmy, utkání je ukončené a prohrávají oba týmy. Pokud jeden z týmů „musí“ postoupit, pak rozhodne DSC, pokud DSC není, pak rozhodne los.
Pokud je jeden tým zpožděný 1:00–14:59 (1:00–9:59 pro mMixed doubles) a druhý tým je zpožděný 15:00–29:59 (10:00–19:59 pro mMixed doubles): dva endy budou považovány za odehrané, tým, který byl zpožděný 1:00–14:59 (1:00–9:59 pro mMixed doubles) získává výhodu posledního kamene a 1 bod.			

(j) Výsledné skóre kontumované ~~ho hry zápasu~~ je zapsáno jako V – P (výhra – prohra).

R13. ~~PŘERUŠENÁ~~ ~~PŘERUŠENÉ~~ ~~UTKÁNÍ~~ ~~ZÁPASY~~

Pokud je ~~utkání zápas~~ z jakéhokoli důvodu přerušeno, pokračuje ~~se~~, ~~kde se předtím přestal~~ ~~kde byl přerušeno~~. 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 World Curling](#)), je end odehrán znovu.

R14. CURLING VOZÍČKÁŘŮ

- (a) Kameny jsou odhazovány ze stojícího ~~invalidního~~ vozíku.
- (b) Pokud je ~~odhoz kamene prováděn~~ ~~kámen odhazován v prostoru~~ mezi hackem a vzdálenějším okrajem ~~cílových~~ kruhů na odhodové straně, ~~musí být invalidní vozík umístěn tak, aby kámen před odhozem byl na centre line~~ je kámen ve chvíli začátku odhozu umístěn na centre line. Pokud je ~~kámen odhazován v prostoru mezi vzdálenějším okrajem kruhů a hog line~~ ~~odhoz kamene prováděn mezi vzdálenějším okrajem cílových kruhů a hog line~~ na odhodové straně, ~~musí být kámen v okamžiku začátku odhozu celou svou šířkou~~ ~~celá šířka kamene musí být, v okamžiku začátku odhozu~~, mezi čarami pro curling vozíčkářů.

Během odhozu ~~se žádná část těla odhazujícího hráče nesmí dotýkat ledu a kolečka vozíku musí být v přímém kontaktu s ledem.~~ ~~musí být kolečka vozíku v přímém kontaktu s ledem.~~ ~~Nohy odhazujícího se během odhozu nesmí dotknout ledu.~~

~~Odhoz je prováděn~~ ~~Kámen je odhazován~~ obvyklým vypuštěním z ruky nebo pomocí extenderu, který vyhovuje *Zásadám pro vozíčkářský curling*. ~~Odhazovaný kámen musí být zřetelně vypuštěn~~ ~~vypuštěn~~ z ruky nebo extenderu dříve, než se dotkne hog line na odhodové straně.

- (c) 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.
- (d) Metení není povoleno.
- (e) Dojde-li ~~ke špatnému odhozu~~ ~~porušení pravidel o odhozu~~, odhozený kámen ~~bude musí být~~ odstraněn ze hry a všechny jím posunuté kameny ~~budou musejí být soupeřem~~ ~~neprovinivším se týmem~~ vráceny do původních pozic.
- (f) Během všech soutěží ~~vozíčkářů~~ pořádaných ~~WCF World Curling~~ ~~se každý hrající tým musí skládat~~ ~~musejí v každém hrajícím týmu po celou dobu zápasů být čtyři odhazující hráči a musí v něm být zastoupena z hráčů obou pohlaví~~ ~~obě pohlaví pro všechna utkání. Každý tým na těchto soutěžích musí čítat čtyři hráče odhazující kameny.~~ Poruší-li tým ~~některé z těchto pravidel~~ ~~toto pravidlo~~, ~~prohraje~~ ~~prohrává~~ kontumačně.

Pokud hráč ~~v průběhu endu~~ 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~~ ~~odehraje všechny své kameny dle určeného pořadí.~~

- (ii) pokud musí být kámen či kameny odstupujícího hráče v daném endu teprve odhozen(y), 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-na~~ začátku následujícího endu změnit týmovou sestavu (změna pořadí hráčů zůstane platná po zbytek utkání) a nahrazený hráč nemusí se nesmí znovu vstoupit do hry do zápasu vrátit.
- (iii) pokud odstupující hráč odehrál oba své kameny, tým musí ~~od-na~~ 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 se nemusí znovu vstoupit do hry nesmí do zápasu vrátit.
- (g) Všechny zápasy se hrají sou hrány na 8 endů.

R15. MIXED DOUBLES VOZÍČKÁŘŮ

- (a) Platí pravidla curling vozíčkářů (R14) s výjimkou pravidla R14 (f):
Při ~~mMixed~~ ~~dDoubles~~ vozíčkářů se tým skládá ze dvou hráčů (jeden muž a jedna žena). Náhradníci nejsou povoleni. Tým musí ~~hrázapas~~ kontumovat v případě, že není schopen odehrát celý zápas s oběma hráči. jeden nebo oba hráči nemohou odehrát celé utkání. Každý tým může mít jednoho kouče trenéra a jednoho dalšího nehrajícího člena týmu.
- (b) Mixed ~~dDoubles~~ vozíčkářů se hraje v souladu s pravidlem R17 s výjimkou pravidla R17 (j), protože při ~~mMixed~~ ~~dDoubles~~ vozíčkářů není povoleno metení.
- (c) V průběhu hry (včetně Last Stone Draw) si hráči 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 týmu, nebo zda přijmou využijí pomoc ~~od~~ asistenta na ledě. V takovém případě se není možné odvolat proti tomu, že jakým způsobem asistent na ledě ~~špatně invalidní~~ vozík zajistil.
- (d) Elektrické ~~invalidní~~ vozíky nejsou povoleny, pokud sportovec nepoužívá elektrický ~~invalidní~~ vozík pro každodenní mobilitu.

R16. 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 jakíkoli 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.~~

R17. 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. Tým musí zápas kontumovat v případě, že není schopen odehrát celý zápas s oběma hráči.~~ Každý tým může mít jednoho ~~kouče-trenéra~~ a jednoho dalšího nehrajícího člena týmu.
- (b) Skóre se počítá stejně jako u běžného curlingu. Dva „~~umístěnépoziční~~“ kameny, jež jsou ~~postaveny~~ do hry ~~postaveny~~ před začátkem každého endu, mohou být zahrnuty do bodování.
- (c) ~~Každé-utkání~~~~Každý zápas~~ má 8 endů.
- (d) Každý tým odhazuje ~~v jednom endu~~ 5 kamenů ~~v jednom endu~~. Hráč, který ~~odhazuje~~ ~~odhodí~~ první kámen ~~endu~~, ~~musí také odhazuje odhodit rovněž pátý kámen~~ ~~poslední end příslušného endu~~. Druhý hráč ~~odhazuje odhodí v daném endu~~ druhý, třetí a čtvrtý kámen ~~v endu~~. ~~Po endu~~ ~~Mezi jednotlivými endy~~ si mohou hráči své pozice v týmu vyměnit.
- (e) Pokud před odhozem čtvrtého kamene endu ~~odhozený kámen přímo nebo nepřímo~~ způsobí ~~odhozený kámen buď přímo, nebo nepřímo~~ vyrazení jakéhokoliv předtím odhozeného nebo „~~umístěnéhopozičního~~“ kamene ~~(kamenů)~~ mimo hru, ~~bude je~~ tento odhozený kámen ~~(kameny)~~ odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny ~~budou jsou~~ ~~soupeřem neprovinivším se týmem~~ vráceny na své původní ~~místo~~ ~~pozice~~.
- (f) Před zahájením každého endu ~~postaví~~ ~~umístí~~ jeden z týmů „~~předem umístěnépoziční~~“ kameny do cílového pole na ~~jednu ze dvou pozic označených A a B. dvě níže specifikovaná místa (A, B).~~ „~~Předem umístěný~~ ~~Poziční~~“ kámen soupeře ~~bude je pak umístěn~~ ~~umístěn~~ na zbývající volnou ~~ú~~ ~~místo~~ ~~pozici~~ (A nebo B). ~~Umístění těchto~~ ~~Tyto~~ pozice ~~jsou určeny~~ následující ~~ovně~~:
- (i) Pozice A: kámen je půlen centre line a zároveň je umístěn ~~těsně bezprostředně~~ před nebo ~~těsně bezprostředně~~ za jedním ze tří bodů ~~na ledě~~. Body jsou umístěny na centre line takto ~~(viz nákres)~~:
- 1) uprostřed prostoru mezi ~~vnějším okrajem~~ kruhů ~~ú~~ 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~~ ~~ohledem na~~ chování ledu. Toto umístění pak musí být ~~používáno~~ ~~použito i v celém utkání~~ ~~pro celý zápas~~.
- (ii) Pozice B: kámen je umístěn tak, že ~~je půlen~~ ~~půlí~~ centre line a ~~zadní část~~ ~~zadním okrajem~~ se dotýká zadního okraje ~~čtyř-stop~~ ~~4stopového kruhu~~.
- (iii) Power play: Každý z týmů může jednou za zápas v endu, ~~kdy má výhodu~~ ~~posledního kamene~~ ~~kdy rozhoduje o postavení „umístěných“ kamenů~~, ~~umístit~~ ~~postavit~~ kameny do pozice „power play“. ~~Kámen~~ ~~Kámen~~ v kružích (B), ~~kteří náleží~~ týmu s ~~výhodou~~

posledního kamene, je postaven na jednu stranu kruhů tak, že se svým zadním okrajem dotýká tee line v místě, kde se setkává 8- a 12stopý kruh se zadní částí dotýká tee line a umístí se tak, aby se dotýkal jak 8, tak 12 stopého kruhu. Guard (A) se je postaven na stejnou stranu dráhy ve stejné vzdálenosti, která je stanovena pro pozici na centre line. 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 extraendech.

Figure No. 1 - Centre Guard

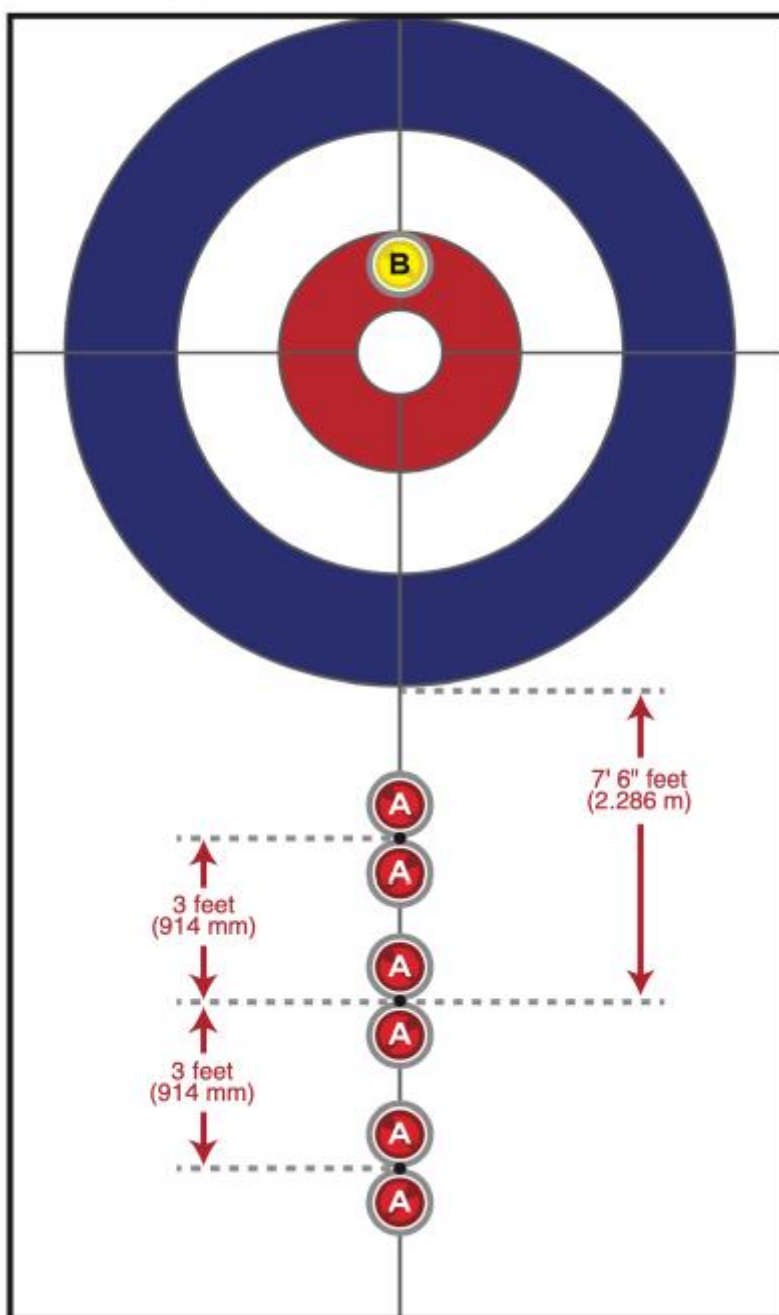
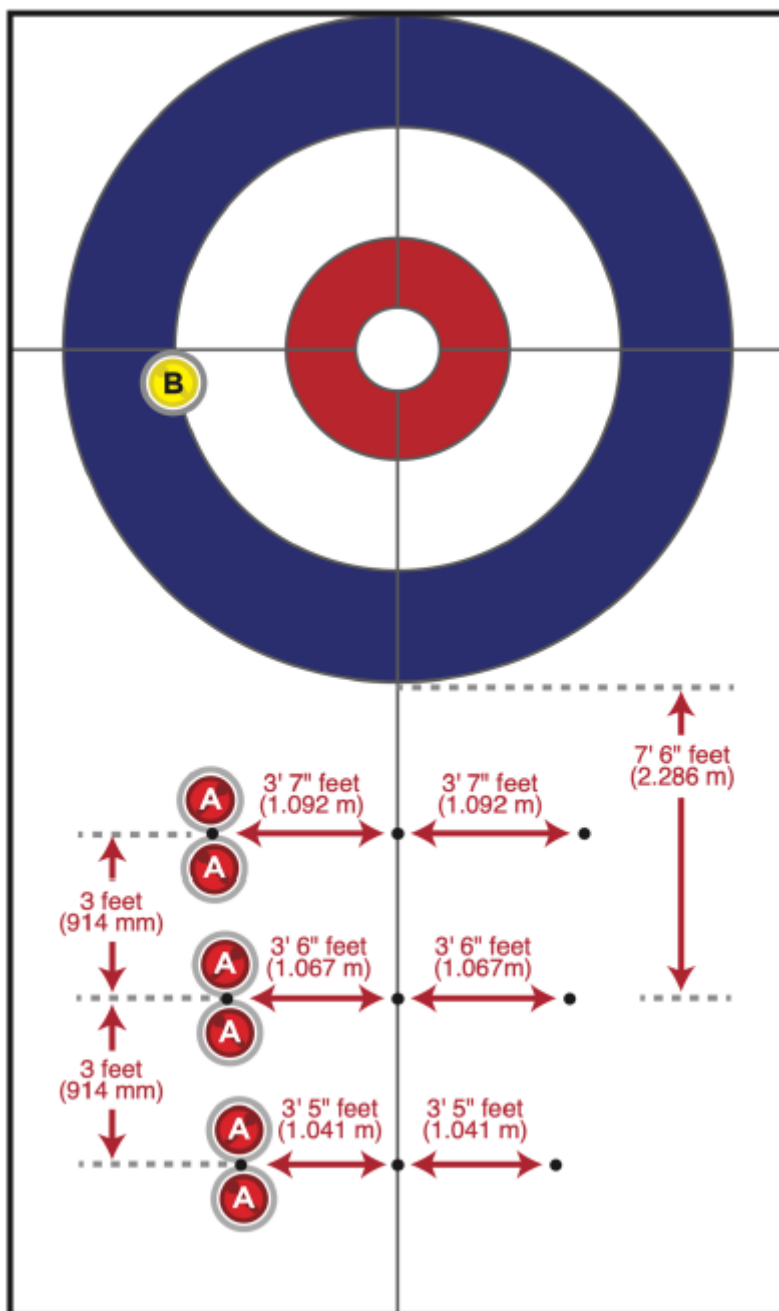


Figure No. 2 - Power Play Option



- (g) ~~Pro určení týmu, který má právo možnost volby o postavení „předem umístěných pozicích“ kamenůech, je určen těmito způsoby provedeno:~~
- (i) ~~LSD (Last Stone Draw) pro určení týmu, který má možnost volby v prvním endu Týmy, které proti sobě nastoupí do zápasu, využijí Last Stone Draw (LSD), aby rozhodly o právu volby v prvním endu. Tým s nižší hodnotou LSD získá možnost volby. Tuto možnost získá tým s nižší hodnotou LSD.~~
 - (ii) ~~Po odehrání prvního endu má možnost volby tým, který neskóroval. Výsledkem předchozího endu, kdy tým, který end prohrál, má možnost volby.~~
 - (iii) Pokud v endu žádný tým neskóruje, má možnost volby tým, který v předchozím tomto endu odhazoval první kámen. V případě blank endu z důvodu nerozhodného měření

~~se zůstává v následujícím endu právo volby~~ týmu, který měl možnost rozhodnout o umístění „pozičních“ kamenů, pro následující end nemění/beze změny.

- (h) ~~Pro případ, že~~ Pokud je „~~předem umístěný poziční~~“ kámen ~~je~~ ve špatné pozici:
- (i) Pokud je chyba zjištěna ~~hned~~ poté, co byl odhozen pouze první kámen, end ~~bude je~~ odehrán znovu.
- (ii) Pokud je chyba zjištěna poté, co byl odhozen druhý kámen endu, hra pokračuje, jako ~~kdyby~~ k chybě nedošlo.
- (i) Tým, jehož „~~předem umístěný poziční~~“ kámen je v pozici A (před kruhem), ~~odhazuje~~ odhazuje první kámen ~~v endu jako první endu~~. Tým, jehož „~~předem umístěný poziční~~“ kámen je v pozici B (v kruhu), ~~odhazuje~~ odhazuje druhý kámen ~~v endu jako druhý endu~~.
- (j) Je-li tým v pořadí na odhoz, B během odhozu stejí smí neodhazující hráč stát kdekoli na dráze. Po odhození může kterýkoli z hráčů i oba dva měst odhozený kámen kamene mohou oba hráči měst tento a všechny své kameny uvedené do pohybu před tee line, ~~dokud se nedotknou tee line v cílových kruhůzích~~. To platí pro všechny ~~odhozené~~ odhazované kameny týmu, včetně LSD.
- (k) Dojde-li k porušení pravidel odhozu, odhozený kámen ~~bude je~~ odstraněn ze hry a všechny jím posunuté kameny ~~budou jsou soupeřem neprovinivším se týmem~~ vráceny do původních pozic. V případě, že chyba není zjištěna před odhozením následujícího kamene, hra pokračuje, jako by ~~se nic nestalo~~ porušení pravidel nedošlo, nicméně hráč, který v daném endu odhodil první kámen, smí v daném endu odhodit pouze jeden další kámen.
- (l) Pokud je třeba end odehrát znovu, musí zůstat volby (např. ~~pozice umístěných~~ umístění pozičních kamenů, pořadí hráčů na odhozu) stejné jako v „původním“ endu.

R18. ZAKÁZANÉ LÁTKY

Užití všech podpůrných látek, ~~mimo speciální povolení od lékaře~~ výjimkou medikace předepsané lékařem, 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.

R19. NEVHODNÉ CHOVÁNÍ

Hrubé chování, urážlivé či vulgární výrazy, nevhodné zacházení s ~~náčiním~~ výstrojí/vybavením 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.

SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA

C1. OBECNĚ

- (a) Pravidla hry pro soutěže konané [WCF-World Curling](#) jsou totožná se současnými pravidly WCF. ~~Pokud zde budou~~ [Pokud jsou provedeny](#) nějaké úpravy, ~~vždy budou~~ [jsou](#) vysvětleny ~~na~~ [během](#) team meetingu.
- (b) Výkonný výbor WCF může vyloučit tým nebo členskou asociaci z jakékoli soutěže WCF, pokud by, podle výhradního názoru výkonného výboru, jejich přítomnost na soutěži tuto soutěž poškodila nebo ohrozila bezpečnost účastníků ~~nebo~~ [či](#) pořádek akce.
- (c) ~~Termíny~~ [Termíny](#) soutěží pořádaných WCF jsou stanoveny Výkonným výborem WCF.
- (d) Herní plány jednotlivých soutěží jsou stanoveny WCF po konzultaci s pořádací zemí (host committee).
- (e) Kouření, včetně ~~elektronického~~ [elektronických zařízení](#), ~~je~~ v prostorech, ~~kde se konají~~ [soutěže](#) [soutěží](#) WCF, ~~je~~ zakázáno.
- (f) [Platná Antidopingová pravidla WCF a postupy, které jsou v souladu s podmínkami Světové antidopingové agentury, jsou](#) ~~platné a vydané v antidopingové příručce WCF~~ [publikována na webových stránkách WCF](#).
- (g) Jakékoliv změny v doporučených rozměrech curlingové dráhy musí být schváleny WCF.
- (h) [Na mistrovství světa v curlingu jsou uděleny zlaté medaile týmu, který se umístí na prvním místě, stříbrné medaile týmu, který se umístí na druhém místě, a bronzové medaile týmu, který se umístí na třetím místě. Pět hráčů \(dva v mixed doubles, čtyři v mixech\) a jejich trenér obdrží medaile za předpokladu, že jsou přítomni a plní své týmové povinnosti, mohou zároveň na stupně vítězů. Členové týmu, kteří se neúčastní předávání medailí a nemají tuto neúčast schválenou technickým delegátem World Curling, medaili neobdrží. Na Olympijských hrách, Olympijských hrách mládeže \(YOG\) a Paralympijských hrách medaile obdrží pouze hráči a pouze ti smějí na stupně vítězů. 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, [příslušná](#) asociace/federace nominuje jiný tým.
- (c) Hráči a členové realizačního týmu musí být nahlášeni alespoň 14 dní před začátkem každé soutěže. Všechny změny / ~~doplňky~~ [doplnění](#) musejí být nahlášeny před koncem team meetingu.

- (d) Všichni hráči účastníci se soutěže [WCF-World Curling musejí](#) být řádnými členy své asociace/federace.
- (e) Pokud členská asociace odstoupí ze soutěže nebo do ní ani nenastoupí, sestoupí pro příští sezónu o jednu divizi.
- (f) Aby byl hráč oprávněn účastnit se jakýchkoli světových juniorských soutěží, nesmí být k 30. červnu předcházejícímu konání soutěže mladší 12 let. Pro účast na všech ostatních soutěžích s výjimkou mistrovství světa seniorů (WSCC), na které se vztahuje bod (h) níže, nesmí být hráč k 30. červnu předcházejícímu konání soutěže mladší 16 let.
- ~~(f)~~(g) Aby byl hráč oprávněn se zúčastnit juniorských mistrovství světa (WJCC a WJMDCC) – mistrovství světa juniorů a příslušných -kvalifikačních soutěží na ně, musí být ~~do~~ k 30. červnu ~~u~~ předcházejícímu konání soutěže mladší 21 let.
- ~~(g)~~(h) Aby byl hráč oprávněn se zúčastnit ~~WSCC~~ mistrovství světa seniorů (WSCC) a příslušných kvalifikačních soutěží, musí být starší 50 let nesmí být k 30. červnu ~~u~~ roku bezprostředně předcházejícímu roku konání mistrovství soutěže mladší 50 let.
- ~~(h)~~(i) Aby byl hráč oprávněn zúčastnit se mistrovství světa vozíčkářů (WWhCC a WWhMDCC), mistrovství světa Mixed Doubles vozíčkářů (WWhMDCC) a kvalifikací na ně příslušných kvalifikačních soutěží, musí splňovat kritéria způsobilosti podle Klasifikačních pravidel WCFWorld Curling.
- ~~(i)~~(j) Aby se osoba mohla stát členem realizačního týmu v jakékoli soutěži WCFWorld Curling, musí jí být nejméně 16 let, a to nejpozději 30. června roku, který bezprostředně předchází roku, ve kterém se má soutěž konat nesmí být k 30. červnu roku bezprostředně předcházejícímu roku konání soutěže mladší 16 let.
- ~~(j)~~(k) Na základní soupisce týmu mohou být uvedeni pouze členové týmu (hráči nebo funkcionáři týmu členové realizačního týmu), kteří jsou přítomni na začátku akce. V případě polehčujících okolností a se souhlasem skupiny tří osob (vedoucí nebo zástupce soutěží [WCFWorld Curling](#), technický delegát soutěže, hlavní rozhodčí soutěže) může být týmu povoleno uvést na seznam osobu, která přítomna není. Případné odvolání by projednalo případném odvolání rozhodne prezident/prezidentka WCF-World Curling nebo jeho/její zástupce/zástupkyně.
- ~~(k)~~(l) Jeden hráč a jeden člen realizačního týmu se musí zúčastnit team meetingu. Když Pokud tým nemá žádného akreditovaného člena realizačního týmu, musejí 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 tým akreditovaného překladatele nebo národního trenéra, může se tato osoba 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 měla které by měl nárok.
- ~~(l)~~(m) Pořadí hráčů při odhozu, pozice skipa a vice-skipa, náhradník a ~~kouč~~ trenér 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 jsou na soupisce také uvedeni, jsou-li součástí týmu. Zápasová soupiska (v papírové nebo elektronické formě), která buď potvrzuje základní soupisku, nebo zaznamenává její případné úpravy, musí být hlavnímu rozhodčímu předložena nejméně 45 minut před začátkem zápasu. Pokud dojde k nějakým změnám, musí být

~~vyplněna nová soupiska a znovu předána hlavnímu rozhodčímu alespoň 15 min. před tréninkem před utkáním.~~

~~(m)(n)~~ Tým musí zahájit soutěž se čtyřmi hráči (dvěma v mixed doubles) odhazujícími kameny. Tým kontumačně prohraje každé utkání soutěže, dokud nebude schopen zahájit zápas se čtyřmi oprávněnými hráči. V případě polehčujících okolností a se svolením tří osob (ředitele soutěže [WCF–World Curling](#) nebo zástupce [WCFWorld Curling](#), technického delegáta dané soutěže a hlavního rozhodčího dané soutěže) může smí tým zahájit soutěž i se třemi hráči. ~~O případném odvolání v případě odvolání proti tomuto rozhodnutí rozhodne~~ neuje o něm prezident/prezidentka WCF aneb jeho/její zástupce.

~~(n)(o)~~ Během utkání je trenérovi, náhradníkovi a všem ostatním členům týmu zakázáno komunikovat s hráči nebo se nacházet na hrací ploše 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~~ komunikovat s hráči komunikovat 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 ~~ne mohou~~ nesmějí sledovat či poslouchat živé vysílání. V případě porušení těchto pravidel bude provinivší se osoba po zbytek utkání zápasu vykázána z trenérské lavičky.

C3. OBLEČENÍ/VYBAVENÍ

(a) Všichni členové týmu ~~musí nosit stejné oblečení a vhodnou obuv musejí být stejně oblečeni a obuti do vhodné obuvi~~, když vstupují na hrací plochu ať už kvůli utkání nebo tréninku. Tým musí mít světlá trička a světlé hrací bundy/svetry, pokud hraje s kameny se světlými ~~madlem držadly~~, a tmavá trička a tmavé hrací bundy/svetry, pokud hraje s kameny s tmavými ~~madlem držadly~~. Barva tohoto oděvu a jeho design ~~budou zaznamenány a musejí být předloženy a~~ schváleny ze strany WCF před počátkem každé soutěže. ~~Koučové a jiní příslušníci realizačního týmu musí být oblečeni v národním či týmovém dresu kdykoli vstupují na hrací plochu. Světlý oděv musí být převážně bílý nebo žlutý s minimálně 70 % bílé nebo žluté barvy na přední i zadní straně. Tmavý oděv může mít jakoukoliv barvu kromě bílé a žluté a musí mít 70 % tmavé barvy/barev na přední i zadní straně. 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 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. Podrobné požadavky na týmové stejnokroje, schvalovací proces apod. jsou zaznamenány ve Směrnici World Curling o uniformách stejnokrojích (World Curling Uniform Policy).~~

~~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.~~

- (b) Reklama na ~~hráčskemově oblečení~~ ~~oblečení hráčů~~ či ~~náčiní na jejich vybavení~~ je povolena výhradně v souladu s platnými směrnicemi [WCF World Curling](#). [WCF World Curling](#) může podle svého uvážení zakázat užití jakéhokoli oblečení nebo ~~náčiní~~ ~~vybavení~~, které je podle ~~jejich~~ ~~jejího~~ názoru nepřijatelné či nevhodné pro hru v soutěži pořádané [WCF World Curling](#). ~~Dress kód WCF je obsažen v tomto manuálu.~~
- (c) Hráči nebo trenérovi v nevhodném ~~stejnokroj~~ ~~oděvu~~ bude odepřen vstup na hrací plochu.
- (d) ~~Každý hráč musí před začátkem zápasu předložit schválené koště na metení~~ ~~Každému hráči musí být před utkáním schváleno koště na metení~~, a pouze tento hráč může dané koště používat během daného ~~utkání~~ ~~zápasu~~. ~~Postihy: Pokud m~~ ~~ete~~ ~~li~~ hráč s koštětem jiné osoby některý z kamenů vlastního týmu, je metený kámen odstraněn ze hry. ~~Meteli~~ ~~Pokud mete~~ hráč s koštětem jiné osoby soupeřův kámen, je metený kámen umístěn neprovinišším se týmem tam, kde by se zastavil, kdyby k chybě nedošlo.
- (e) Hráč si během utkání nesmí vyměnit houbu koštěte, není-li mu uděleno ~~speciální zvláštní~~ ~~povolení~~ od hlavního rozhodčího. ~~Postih: Pokud D~~ ~~dojde~~ ~~li~~ k výměně houby bez povolení, tým ~~zápas~~ ~~kontumačně~~ ~~prohrává~~ ~~á~~ ~~á~~ ~~á~~ ~~dané~~ ~~utkání~~.
- (f) Nastoupí-li do ~~utkání~~ ~~zápasu~~ náhradník, musí použít ~~stejnou~~ houbu koštěte ~~jako~~ ~~hráče~~, kterého nahrazuje. ~~Postih: Pokud P~~ ~~oužije~~ ~~li~~ ~~použita~~ ~~nová~~ ~~houba~~, tým ~~prohrává~~ ~~dané~~ ~~utkání~~ ~~zápas~~ ~~kontumačně~~ ~~prohrává~~.
- (g) Veškeré herní ~~náčiní~~ ~~vybavení~~ použité při soutěžích [WCF World Curling](#) musí odpovídat ~~Prohlášení WCF o zásadách pro soutěžní vybavení~~ *Statement of Principles Regarding Competition Equipment (Prohlášení o zásadách pro soutěžní vybavení)*, jež jsou popsány a zveřejněny na webových stránkách [WCF World Curling](#). Důvody k ~~tomu, aby~~ ~~výstroji~~ ~~vybavení~~ ~~nebylo~~ ~~uznáno~~ ~~způsobilo~~ ~~vým~~ ~~neuznání~~ ~~způsobilo~~ ~~stí~~, jsou ~~například~~ ~~mimo~~ ~~jinými~~: poškozování povrchu ledové plochy, nesoulad ~~se~~ ~~stávajícími~~ ~~existujícími~~ pravidly či standardy (~~mjt.~~ ~~náčiní~~ ~~nástroje~~ ~~zařízení~~ ~~pro~~ ~~elektronické~~ ~~komunikaci~~), ~~testovací~~ ~~prostředky~~ ~~výsledky~~ ~~testů~~ ~~výkonu~~ ~~zařízení~~ poskytující ~~ho~~ neoprávněnou výhodu, ~~neohlášení~~ ~~neprovedení~~ ~~registrace~~ ~~náčiní~~ ~~výstroje~~ ~~vybavení~~ kanceláří [WCF World Curling](#) v určeném termínu atd.
- (h) ~~Trest za použití~~ ~~výstroje~~ ~~vybavení~~ neodpovídající *Statement of Principles Regarding Competition Equipment* na soutěžích World Curling:
- (i) ~~první napomenutí během soutěže – hráč je ze soutěže diskvalifikován a tým zápas~~ ~~prohrává~~ ~~kontumačně~~,
- (ii) ~~druhé napomenutí během soutěže – tým je ze soutěže diskvalifikován a všichni jeho~~ ~~hráči se nesmějí účastnit soutěží World Curling po dobu 12 měsíců.~~

- ~~(h) 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;~~
- ~~(j)(i) Herní výstroj pro curling vozíčkářů je popsáno ve Směrnici o curlingu vozíčkářů (Wheelchair Curling Policy). 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 zápasem, který je součástí mistrovské soutěže WCF, je každému týmu umožněno trénovat ~~před utkáním~~ na dráze, na které utkání zápas 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 předzápasových 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~~ určena losem mincí.
- (d) Pokud je v zápasech nadstavbové části (následujících po round robin) předem určena výhoda posledního kamene v první endu, 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 trénuje jako první tým s výhodou posledního kamene v prvním endu.
- (e) ~~Pokud rozhodne hlavní ledař, bude led~~ bude po předzápasovém tréninku očištěn a prostor před hacky přepeblován po skončení tréninku před zápasem, pokud tak rozhodne hlavní ledař.

C5. DÉLKA HRY

- (a) V zápasech plánovaných na 10 endů, musí být v zápasech play-off odehráno alespoň 8 endů ~~v zápasech play-off~~ a alespoň 6 endů ve všech ostatních zápasech ostatních zápasech.
- (b) V zápasech plánovaných na 8 endů ~~se musí odehrát~~ musí být odehráno alespoň 6 endů.

C6. ČASOMÍRA

- (a) Každý tým obdrží 38 minut na přemýšlení (thinking time) ~~během desetiendového utkání pro desetiendový zápas, případně a~~ 30 minut na přemýšlení ~~během osmiendového utkání pro osmiendový zápas~~ (v curlingu vozíčkářů je to 38 minut, 26 minut v mixed doubles vozíčkářů a v mixed doubles 22 minut). Tento čas je během hry zaznamenáván a mohou jej sledovat hráči i trenéři.

- (b) Nastoupí-li některý z týmů k utkání zápasu 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 15 sekund a v mixed doubles o 2 minuty a 45 sekund) za každý end, jenž byl považován za odehraný (viz pravidlo R124(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 v mixed doubles 3 minuty).
- (d) Utkání Zápas a každý end jednotlivé endy začínají, jakmile vyprší čas určený na přestávku. Herní čas odhazujícího týmu se v okamžiku začátku utkání/endu nerozběhne, pokud však má tým zpoždění, hodiny poběžitým začátek zpožďuje, časomíra je spuštěna. (Zpožděním se rozumí absence pohybu hráče dopředu z hacku, případně nevypuštění kamene z extenderu ~~(u vozíčkářů)~~). Nedošlo-li ke zpoždění, je jako první spuštěna časomíra 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)~~ zodpovědná za hru v kruzích se posunula za back line a odhazující hráč a metaři se posunuli na stranu dráhyside lines.
- (f) Herní čas týmu se zastaví, jakmile se kámen dotkne tee line (hog line ve vozíčkářském curlingu) na straně odhozu odhodové straně.
- (g) Tým odhazuje kameny pouze, pouze když ~~mu~~ běží či má běžet jeho herní čas.
- (h) Je-li třeba vrátit na původní místa pozice kameny, jež byly přemístěny nějakým vnějším vlivem, zastaví se je zastaven herní čas obou týmů.
- (i) Herní čas se zastaví je zastaven, kdykoli do hry vstoupí rozhodčí.
 - (j) Poté, co se týmy dohodnou na skóre právě odehraného endu, začíná přestávka, ~~ve~~ kteřím během níž 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 team meetingu. Trvá-li přestávka 3 minuty a více, týmy jsou informovány, jakmile ~~jim~~ zbývá poslední minuta přestávky. Týmy ~~nemohou by~~ neměly odhodit první kámen následujícího endu před koncem přestávky. Pokud je první kámen jakéhokoliv endu odhozen do 10 sekund vteřin 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 ~~m~~ Mixed ~~d~~ Doubles jsou hráči zodpovědní za umístění pozičních kamenů před každým endem zodpovědní hráči, přidává se k času mezi endy 30 sekund vteřin.

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 (7 minut v mixed doubles vozíčkářů), který zakončuje první polovinu zápasu. Týmy mohou u hrací plochy komunikovat s jakýmkoli hráčem a nehrajícím členem týmu, ~~je~~ž smí v daném zápase být přítom~~en~~ na trenérské lavičce.
- (k) ~~Je-li~~Pokud je hráči umožněno znovu odehrát kámen, rozhodčí posoudí, zda tomuto týmu odečte za opakovaný pokus čas.
- (l) ~~Má-li~~Pokud má být end opakován~~dojít k opakovanému odehrání endu~~, herní čas je vrácen na hodnoty, které byly zaznamenány na konci předchozího endu~~se vrací tam, kde byl na konci předchozího endu~~.
- (m) Pokud rozhodčí usoudí, že tým hru zbytečně zdržuje~~hru~~, upozorní skipa provinivšího se týmu, a pokud se následující kámen týmu do 45 sekund nedotkne tee line na ~~straně odhozu~~odhodové straně (hog line ~~ve vozíčkářském curlingu~~ vozíčkářů), ~~bude je~~ 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~~odhodové straně (hog line v curlingu vozíčkářů) před vypršením časového limitu, je kámen posouzen jako včas odhozený.
- (o) Tým, kterému ~~se posunul~~ubíhal čas kvůli ~~chybnému měření~~chybě časomíry (běžela špatná časomíra), získá dvojnásobek domluveného času, o který touto chybou ~~dle dohody~~ přišel.
- ~~(p)~~ Týmu, kterému ~~se neposunul~~neubíhal čas kvůli ~~chybnému měření~~chybě časomíry (resp. neměření neběžela žádná časomíra), ~~nepřijde o žádný čas~~nebude odebrán žádný čas, přiměřený odpovídající čas navíc ale získá tým soupeře~~bude přiznán soupeři~~.
- ~~(p)~~(q) Týmu, jehož čas nebyl zastaven kvůli chybě časomíry (časomíra běžela příliš dlouho), získá domluvený čas zpět.

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 během zápasu k dispozici ~~během utkání~~ jeden 60_vteřinový time-out. Pro každý extra end má tým k dispozici jeden 60_vteřinový time-out.
- (c) Pravidla pro time-outy jsou následující:
- (i) Pouze hráči na ledě smí nahlásit time-out.
- (ii) Time-out může být nhlášen jakýmkoli kterýmkoli hráčem týmu na ledě, kterému pokud týmu právě běží čas. Hráči signalizují týmový time-out gestem spojení rukou ve tvaru „T“.
- (iii) Týmový time-out (když ~~se zastaví čas na hru~~ je časomíra zastavena) začíná, jakmile si jej hráč vyžádá, a je tvořen „cestovním časem“ určeným k tomu, aby trenér došel k týmu, a dalšími 60 vteřinami~~sekund~~. Délka cestovního času bude ~~na pro~~ každou soutěž určena hlavním rozhodčím. Cestovní čas dostanou všechny týmy, ať už mají, nebo nemají trenéra a ať už trenér přijde, či nepřijde k hrací ploše.

- (iv) Pouze jedna osoba, kteřa náleží k týmu, který si vzal time-out a, která sedí ve vymezeném prostoru pro trenérském prostoru, a v případě potřeby i překladatel se smí setkat s týmem, který si vzal time-outs tímto týmem sejit. ~~Tato osoba může využívat „chodníky“ vedle drah, ale nesmí vkročit na ledovou plochu.~~ Tato osoba nebo osoby, je-li zapotřebí i překladatel, musí k týmu dojít po stanovené cestě. Jsou-li po stranách dráhy „chodníky“, nesmí tato osoba stát na ledě hrací plochy. Pokud to uspořádání haly umožňuje, smí t-Trenér týmu, který si nevyžádal týmový time-out, může komunikovat se svým týmem komunikovat ze své pozice na lavičce, ~~pokud to uspořádání haly umožňuje, a to pouze po dobu 60 vteřin vlastního time-outu, nikoli však během cestovního času, a tuto komunikaci musí ukončit, jakmile tým, který si time-out vzal, pokračuje ve hře.~~
- (v) Tým je upozorněn, když do konce týmového time-outu zbývá 10 vteřin. ~~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 limitje časomíra pozastavena.~~ Pouze hráči na ledě se mohou zúčastnit technického time-outu. Funkcionáři týmu nebo náhradní hráči se mohou zúčastnit pouze na základě uvážení (pozvání) hlavního rozhodčího.

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 ke~~ středu kruhů směrem k „home endu“ (tj. 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 zápasu utkáni nastoupit. Kterýkoliv z pěti hráčů může odhazovat a/nebo zametat který ékoliv z LSD, za podmínky, že jsou při odehrání LSD na ledě nejvýše čtyři hráci ~~avšak na ledě smí být při zahrávání LSD nejvýše čtyři hráči.~~ Metení je povolené (s výjimkou ~~vozičkářského curlingu~~ vozičkářů).

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 bude~~ výsledek daného LSD týmu zaznamenán y v maximální vzdálenosti.

Curling vozičkářů: Pokud jsou při odehrání LSD na ledě přítomni čtyři hráči stejného pohlaví, bude výsledek daného LSD zaznamenán v maximální vzdálenosti.

První kámen je bude změřen a odstraněn ze hry, poté dojde k odhozu druhého kamene. Vzdálenosti zaznamenané u obou kamenů ~~se sečtou~~ budou sečteny 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 utkáni daného zápasu. Pokud je celkové LSD obou týmů stejné, ~~porovnají se~~ jsou porovnána jednotlivá LSD a tým s nejlepším pokusem, který se

neshoduje s žádným dalším, si může získat možnost zvolit odhoz prvního, nebo druhého kamene v prvním endu. Jsou-li všechna LSD obou týmů shodná, rozhodne o ~~volběm právu~~ volbu hod mincí.

- (c) Vzdálenosti LSD ~~se měří a zaznamenávají~~ jsou měřeny a zaznamenávány následovně:
- (i) Všechna jednotlivá měření probíhají od středu kruhů ~~po k~~ nejbližší částí 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-World Curling činí 142 mm.
 - (iii) Ke každému změřenému výsledku ~~se přičítá~~ musí být přičten 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 (otvorů) na obvodu čtyřstopého kruhu. Tato dvě místa ~~jsou tvoří~~ s otvorem ve středu kruhů v pravém úhlu pravý úhel a ~~jsou od něj středu vzdáleny 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 bude stanoven pro v každou~~ soutěž v závislosti na počtu utkání v základní části. Na základě originální týmové soupisky musí Čtyři hráči (dva v mixed doubles) podle základní týmové soupisky (dva v mixed doubles) musí splnit minimální počet odhozů LSD. Dojde-li k porušení pravidla, ~~kdy nebudou splněny a~~ minimální požadavky nejsou splněny, chybějící LSD budou hodnocena jako 1,996 m.
- (i) LSD odhozené ~~á~~ v rámci utkání započítávaných do DSC náhradníkem mohou být kombinovány ~~av~~ pouze s jedním jiným hráčem, tak aby tento hráč splnil podmínku počtu LSD.
 - (ii) Pokud tým odehraje celou soutěž pouze se třemi hráči, jsou požadavky na odhozy 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 (1,996 m).

Počet započítaných utkání v základní části	Počet započítaných kamenů LSD	Minimum pro každého hráče
3	6	1 kámen, ze 4 kamenů na tým <u>musí být 2 po směru + 2 proti směru</u>
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, <u>alespoň 2 po směru + alespoň 2 proti směru</u>
13	26	6 kamenů, alespoň 3 po směru + <u>alespoň 3 proti směru</u>

- (e) ~~Pro V soutěžích~~ mixed doubles a mixed doubles vozíčkářů ~~platí, že odhazuje~~ každý hráč ~~odhazuje~~ stejné množství kamenů LSD po směru a proti směru. Je-li ~~zápasů~~ lichý počet ~~utkání, hráči musí rotace střídat~~ bude se množství kamenů LSD po směru a proti směru odlišovat právě o jeden za každého hráče.
- (f) Hraje-li se ~~základní část~~ v soutěži pořádané ~~WCF World Curling základní část (v jedné skupině), kde v níž~~ se každý tým utká s každým ~~(v jedné skupině)~~, barva kamenů a poslední 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 posledního kamene v prvním endu.
- (ii) Mají-li týmy totožný poměr výher/proher, výše umístěný tým má právo zvolit si buď barvu kamenů, nebo výhodu posledního kamene v prvním endu.
- (g) ~~V~~ V soutěžích pořádaných ~~WCF World Curling, kde v nichž~~ týmy hrají ~~základní část~~ v oddělených skupinách, má v zápasech po základní části volbu buď prvního nebo druhého tréninku, nebo barvy kamenů ~~platí pro zápasy hrané po základních skupinách, že volbu prvního nebo druhého tréninku či barvy kamenů má~~ tým, který se umístí výše ~~umístěný~~ ve sloučeném pořadí skupin. Standardní postupy ~~při hodů pro odhoz LSD (bez požadavku na minimální počet odhozených LSD bez minimálních požadavků na počet a rotace odhozených kamenů)~~ pak určí, který tým získá volbu výhody posledního kamene v prvním endu utkání zápasu.
- (h) ~~U~~ V soutěžích pořádaných ~~WCF World Curling~~, kde týmy hrají ve dvou skupinách a do play-off se kvalifikuje šest týmů (tři týmy z každé skupiny), jsou volby barvy kamene a odhozu prvního, nebo druhého kamene prvního endu v zápasech play-off určeny určuje se barva kamene a výhodu či nevýhodu posledního kamene v prvním endu v zápasech play-off následovně:
- (i) Když tým ~~y~~, který ~~é~~ se umístil ~~y~~ na 1. místě ve své skupině, hraje ~~í~~ proti týmu, který se umístil na 2. či 3. místě, má ~~í~~ tým ~~y~~ z 1. místa a právo zvolit si barvu kamenů a výhodu posledního kamene v prvním endu. Pokud proti sobě hrají týmy z 1. míst svých skupin, má právo zvolit si první nebo druhý trénink, nebo barvu kamenů tým s nižším DSC. ~~Poté se podle pravidel o~~ Standardní postup pro odhoz LSD (bez požadavku na minimální počet odhozených LSD) určí, který tým získá volbu výhody posledního kamene v prvním endu zápasu ~~který tým má právo zvolit si výhodu 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 posledního kamene v prvním endu. Pokud proti sobě hrají týmy z 2. míst svých skupin, má právo zvolit si první nebo druhý trénink, nebo barvu kamenů tým s nižším DSC. Standardní postup pro odhoz LSD (bez požadavku na minimální počet odhozených LSD) určí, který tým získá volbu výhody posledního kamene v prvním endu zápasu. ~~Poté se podle pravidel o LSD (pravidlo C8. písm. d se neuplatňuje) určí, který tým má právo zvolit si výhodu posledního kamene v prvním endu.~~
- (iii) Když proti sobě hrají týmy, které se umístily na 3. místech svých skupin, má právo zvolit si první nebo druhý trénink, nebo barvu kamenů tým s nižším DSC. Standardní postup pro odhoz LSD (bez požadavku na minimální počet odhozených LSD) určí, který tým získá volbu výhody posledního kamene v prvním endu zápasu. ~~Poté se~~

~~podle pravidel o LSD (pravidlo C8. písm. d se neuplatňuje) určí, který tým má právo zvolit si výhodu posledního kamene v prvním endu.~~

- (i) Pokud se ~~na v~~ soutěžích WCF hraje systémem ~~dvakrát každý s každým~~ dvakrát každý s každým vzájemných zápasů s principem každý s každým v jedné skupině, jsou volby barvy kamene a odhozu prvního, nebo druhého kamene prvního endu v zápasech play-off určeny následovně ~~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 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 a~~ výhodu 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 bud' barvu kamenů, nebo výhodu posledního kamene v prvním endu tým s nižším DSC.

C9. POŘADÍ TÝMŮ / DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)

- (a) Během základní části soutěže ~~platí, že budou~~ týmy se stejným poměrem výher/proher ~~budou~~ umístěny na stejné pozici a ~~budou zapsuvedeny~~ ané v abecedním pořadí dle třípísmenného kódu země. Týmy, které ještě nehrály, jsou ~~zapsány~~ vedeny jako poslední bez ~~uvedení jejich pořadí~~ umístění a ~~jsou seřazené~~ abecedním pořadí podle třípísmenného kódu.
- (b) Následující kritéria (v daném pořadí) budou použita ~~při řazení~~ pro seřazení týmů ve skupině po odehrání základní části ~~(jedna skupina)~~:
- (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~~ na tomto základě určeno pořadí pouze některých týmů, o pořadí zbývajících týmů se stejným poměrem rozhodnou opět výsledky vzájemných zápasů).
- (iv) Pro všechny zbývajících týmy, jejichž pořadí nemůže být určeno podle (i), ani (ii) ani (iii), je o pořadí rozhodnuto určeno podle Draw Shot Challenge (DSC) popsané v písm. (f).

~~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. (f).~~

- (c) Pokud týmy hrají v oddělených skupinách a pořadí po základní části je určeno na základě pořadí sloučených skupin (pro stanovení výsledného pořadí nebo pro nadstavbovou část) ~~je určováno pro stanovení pořadí pro nadstavbovou část~~, bude toto pořadí určeno porovnáním DSC týmů umístěných v jednotlivých skupinách na stejném místě. Tým s nejnižším DSC bude umístěn nejvýše z nich.

- (d) 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 uvedeno v písm. (b), případně. Je-li to nutné, v bodě e-d (v), je-li třeba.
 - (ii) V soutěžích, kde se hraje play-off, je konečné pořadí určeno systémem play-off a tím tak, co je uvedeno jak je uvedeno v bodech e-d (iii), (iv) a (v).
 - (iii) V soutěžích, kde se nehraje o olympijské nebo paralympijské kvalifikační body, kde jediná prohra vyřadí tým ze soutěže tým vyřazuje ze soutěže jedna prohra, budou týmy vyřazené ve stejném kole umístěny na stejném pořadí místě a seřazeny v abecedním pořadí seřazeny abecedně podle jejich svého třípísmenného kódu.
 - (iv) V soutěžích, kde se hraje o olympijské nebo paralympijské kvalifikační body, kde jedna prohra vyřadí tým vyřazuje ze soutěže jedna prohra, budou týmy vyřazené ve stejném kole seřazeny takto následovně:
 - Pokud všechny tyto týmy odehrály v základní části stejnou skupinu v round robin, budou seřazeny ve stejném pořadí, v jakém byly seřazeny po round robin základní části.
 - Pokud tyto týmy odehrály round robin základní část v různých skupinách, budou hrát odehrají 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 odehrány další zápasy o umístění a konečné pořadí týmů bude určeno způsobem popsaným v bodě písm. e (v).
 - (v) Pokud tyto týmy odehrály round robin základní část v různých skupinách a nekvalifikovaly se do play-off, konečné pořadí bude určeno porovnáním DSC týmů umístěných v jednotlivých skupinách na stejném místě. Tým s nejnižším DSC bude umístěn nejvýše z nich. se určí porovnáním DSC týmů umístěných na stejném místě ve všech skupinách, přičemž tým s nejlepším DSC se umístí nejvýše.
- (e) Pokud jeden nebo více týmů nemohou nastoupit do soutěže, dokončit ji, nebo jsou z ní vyloučeni, postupuje se podle následujících ustanovení:
- (i) Tým nemůže nastoupit nenastoupí 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 nenastoupilo více týmů, budou seřazeny abecedně podle jejich svého třípísmenného kódu.
 - (ii) Pokud utkání nadstavbové části, které mělo mít vliv na konečné rozhodnout o konečném pořadí, nemůže být odehráno, protože ani jeden z týmů není schopný ho odehrát, oba týmy budou umístěny shodně na vyšší nižší pozici a seřazeny abecedně podle jejich svého třípísmenného kódu. Jedinou výjimkou je, když pokud pořadí zároveň určuje postup/sestup. V takovém případě budou týmy stále i tak společně umístěny na vyšší pozici, ale rozhodnutí o postupu/sestupu bude učiněno podle toho, který tým se umístil výše po round robin základní části.
 - (iii) Tým nemůže soutěž dokončit soutěž nedokončí (DNF)
 - Pokud tým v soutěži skončí před odehráním všech svých zápasů neodehraje všechny své zápasy v základní části, jsou všechny jeho odehrané zápasy započítány, všechny

- jeho následující zápasy jsou kontumovány a ~~tým je hodnocen~~ umístění týmu je stanoveno podle pravidla C9.
- Pokud tým v soutěži skončí po skončení základní části, všechny jeho odehrané zápasy jsou započítány. Pokud se tým kvalifikoval pro pPlay-off, tým je zařazen na místo nejvýše umístěného týmu mimo pozice pPlay-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 zápasu pPlay-off. Pokud to nelze zařídit, vyhraje ~~jeho další následující~~ soupeř dotčeného týmu utkání kontumačně.
 - Pokud tým v soutěži skončí během pPlay-off, tým prohrává utkání zápas kontumačně a umístí se v souladu s tím.
- (iv) 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 průběhu základní části~~, jsou všechny výsledky jeho odehraných zápasů zrušeny a tým je uveden jako poslední 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 jako poslední s poznámkou „DSQ“ nebo „DQB“.
 - Pokud je tým ze soutěže vyloučen v průběhu pPlay-off, utkání zápas se týmu kontumuje a je uveden jako poslední s ~~komentářem~~ poznámkou „DSQ“ nebo „DQB“. Konečný výsledek jeho posledního utkání zápasu se změní je změněn 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 v abecedním pořadí podle ~~jejich svého~~ třípísmenného kódu.
- (v) Pokud je více týmů umístěno podle bodů (i), (iii) nebo (iv), tyto týmy budou uvedeny v následujícím pořadí: DNS, DSQ ~~and a~~ DQB.
- (vi) Týmy, které jsou hodnoceny jako DNF, budou započteny do světového žebříčku nebo ~~mohou získat~~ získají kvalifikační body ~~v závislosti na jejich~~ podle svého konečného konečném pořadí. Týmy, které jsou hodnoceny jako DNS, DSQ nebo DQB, neobdrží žádné body.
- (f) 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 se výše umístí tým s nejlepším nestejným započítaným LSD ~~se umístí výše~~. V případě, že jsou všechna ~~y~~ započítaná LSD stejná, je výše umístěn tým, jehož členská asociace ~~WCF~~ je v oficiálním světovém žebříčku World Curling 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–mixed Doublesdoubles~~) dle ~~původnízákladní~~ soupisky týmu musí ~~splnit~~ minimální počet kamenů LSD ~~splnit~~ v rámci prvního „stejného počtu“ utkání.

C10. ROZHODČÍ

- (a) ~~WCF–World Curling~~ jmenuje hlavního rozhodčího a asistenta/y hlavního rozhodčího ~~na~~ pro každou soutěž ~~WCFWorld Curling~~. 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 kdykoli v průběhu soutěže do hry zasáhnout ~~kdykoli v průběhu soutěže zasáhnout do hry~~ a udělit pokyny týkající se pozic kamenů, chování hráčů a dodržování pravidel.
- (d) Hlavní rozhodčí, pokud je tím pověřenk tomu oprávněn, může kdykoliv zasáhnout do jakéhokoliv utkání a udělit pokyny, které povedou ke správnému chování ~~takové pokyny k vedení hry, které považuje za vhodné~~.
- (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 (nebo osoby pověřené výkonem funkce hlavního rozhodčího v době jeho nepřítomnosti) je konečné.
- (g) Hlavní rozhodčí může vyloučit hráče, kouče trenéra nebo nehrajícího člena týmu ze hry z důvodu nevhodného chování nebo hrubého vyjadřování. Vyloučená osoba ~~musí opustit hrací prostor, do zápasu se již nesmí vrátit a nesmí zasahovat do hry. a náhradník nesmí vyloučeného hráče vystřídat~~ Pokud je hráč vyloučen, nesmí na jeho pozici nastoupit náhradník.
- (h) Hlavní rozhodčí může doporučit curlingové organizaci mající příslušné pravomoci diskvalifikaci (případně přerušeni činnosti) jakéhokoli hráče, kouče trenéra či nehrajícího člena týmu ze současných probíhajících i ~~či~~ budoucích soutěží.