



CURLING  
ZVEZA  
SLOVENIJE



ZIMSKI OLIMPIJSKI ŠPORT

**OSNOVNA PRAVILA CURLINGA  
in  
Pravila tekmovanja**

Junij 2011

Curling je športna igra, ki vsebuje različne spretnosti, veščine in tradicijo. Dobro odigran navdušuje tako tekmovalce kot gledalce. Zanimivo je opazovati tradicijo in spoštovanje, ki sta se skozi čas razvila v curlingu in se danes zrcalita v pravem duhu igre ("curling spirit").

Igralci curlinga igrajo z namenom zmagati, vendar nikoli ne z namenom škodovati nasprotniku. Pravi igralec curlinga nikoli ne poizkuša motiti nasprotnika niti ga ne ovira pri njegovem trudu igrati po najboljših močeh. Raje izgubi, kakor da bi zmagal nepošteno.

Igralci curlinga nikoli zavestno ne kršijo pravil igre. Spoštujejo curling z vso njegovo tradicijo. Če bodo igralci ugotovili, da so bila pravila kršena namenoma, bodo prav oni tisti, ki bodo prvi opozorili na kršitev. Medtem ko je glavni namen tekme v curlingu določiti moštvo z boljšimi spretnostmi, "curling spirit" zahteva pošten športni pristop, prijetno počutje in častno obnašanje.

Duh curlinga naj vpliva tako na interpretacijo ter upoštevanje pravil igre, kot tudi na obnašanje vseh sodelujočih na ledu in izven njega.

---

## **REDNA REVIZIJA PRAVIL**

Osnovna pravila curlinga in Pravila tekmovanja bodo vsakoletno pregledana s strani Komisije za pravila Svetovne curling zveze. Države članice lahko sekretariatu zveze pisno predložijo predloge za omenjeno revizijo do 15. novembra. Predlogi bodo predstavljeni na polletni generalni skupščini, nato pa se bo o njihovem sprejetju volilo na letni generalni skupščini WCF.

---

## **IZJAVA O POSLANSTVU SVETOVNE CURLING ZVEZE (WCF)**

Kot članica olimpijske in paraolimpijske družine WCF predstavlja curling v mednarodnem okviru in pomaga razvijati šport preko mreže držav članic zveze.

### WCF SEKRETARIAT

74 Tay Street  
Perth PH2 8NP, Scotland  
Tel: +44 1738 451 630  
Fax: +44 1738 451 641  
info@worldcurling.org  
www.worldcurling.org

---

**OSNOVNA PRAVILA CURLINGA**

---

R1.	STEZA	4
R2.	KAMNI	6
R3.	MOŠTVA	7
R4.	POLOŽAJ IGRALCEV	8
R5.	PODAJANJE	9
R6.	OBMOČJE BRANJENJA (FGZ)	10
R7.	POMETANJE	10
R8.	DOTAKNJENI KAMNI V GIBANJU	11
R9.	PREMAKNJENI MIRUJOČI KAMNI	13
R10.	OPREMA	14
R11.	BELEŽENJE TOČK	15
R12.	PREKINJENE IGRE	17
R13.	CURLING Z INVALIDSKIMI VOZIČKI	17
R14.	CURLING MEŠANIH DVOJIC ("Mixed doubles")	18
R15.	NEDOVOLJENA POŽIVILA	19
R16.	NEPRIMERNO VEDENJE	20

---

**PRAVILA TEKMOVANJA**

---

C1.	SPLOŠNO	21
C2.	SODELUJOČA MOŠTVA	22
C3.	UNIFORME / OPREMA	23
C4.	OGREVANJE	24
C5.	ČAS TRAJANJA IGER	24
C6.	MERJENJE ČASA	25
C7.	MOŠTVENI ODMORI / TEHNIČNI ODMORI	27
C8.	DODELITEV BARVE KAMNOV	28
C9.	POSTOPEK RAZVRSTITVE MOŠTEV	29
C10.	SODNIKI	30

---

**TEKMOVANJA – SISTEMI IGRANJA**

---

**31**

---

**MINIMALNI STANDARDI**

---

**46**

---

**POGOJI ZA NASTOPANJE** *(v uporabi od 1. junija 2010)*

---

**47**

---

**PRAVILA OBLAČENJA**

---

**53**

---

**SLOVAR IZRAZOV**

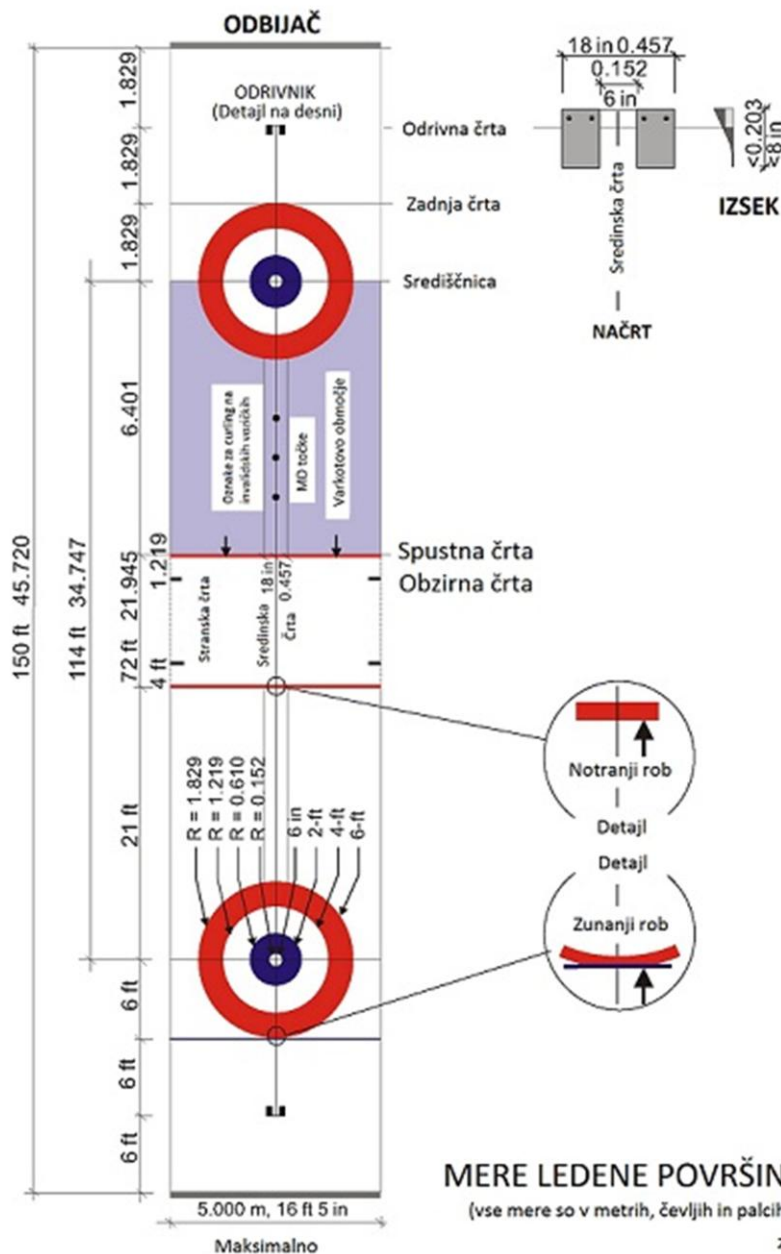
---

**54**

---

**R1. STEZA**

- a) Dolžina steze za curling znotraj robov na obeh koncih steze je 45,720 m. Širina steze znotraj robov stranskih črt je največ 5,000 m. Površina ene steze je zamejena z narisanimi črtami ali pa s pregradami, postavljenimi po obsegu steze. Če velikost obstoječe steze ne omogoča omenjenih mer, se lahko dolžina steze skrajša na minimalno 44,501 m, širina pa na minimalno 4,420 m.
- b) Na vsaki strani steze so na ledu jasno vidne vzporedne črte, ki segajo od ene do druge stranske črte, in sicer:
- i) Središčnica (tee line), katere maksimalna širina je 1,27 cm in katere sredina se nahaja 17,375 m stran od sredine steze.
  - ii) Zadnja črta (back line), katere maksimalna širina je 1,27 cm in katere zunanji rob se nahaja 1,829 m stran od sredine središčnice.
  - iii) Spustna črta (hog line), ki je široka 10,16 cm, njen notranji rob pa se nahaja 6,401 m stran od sredine središčnice.
- c) Sredinska črta (centre line) je široka največ 1,27 cm in povezuje središči središčnic (tee line) ter sega še 3,658 m nazaj od središč središčnic.
- d) Odrivna črta (hack line) je dolga 0,457 m in široka največ 1,27 cm. Nahaja se vzporedno središčnici na vsakem koncu sredinske črte.
- e) Obzirna črta (courtesy line) je dolga 15,24 cm in široka največ 1,27 cm. Nahaja se 1,219 m stran in vzporedno spustnima črtama na obeh straneh steze.
- f) Za igre na invalidskih vozičkih se na vsako stran steze namestita dve tanki črti (npr. iz volne). Nahajata se vzporedno na obeh straneh sredinske črte. Segata od spustne črte do najbolj zunanjega dela najbližjega kroga, zunanji rob vsake črte pa je od sredinske črte oddaljen 0,457 m.
- g) Središče krogov (tee) se nahaja na presečišču vsake središčnice s sredinsko črto. Središče obdajajo štiri koncentrični krogi na vsaki strani steze. Zunanji rob zunanjega kroga ima polmer 1,829 m, naslednji krog ima polmer 1,219 m, naslednji 0,610 m ter zadnji krog v središču polmer 15,24 cm.



- h) Na odzivni črti sta nameščena dva odzivnika – en na vsaki strani sredinske črte. Notranji rob vsakega odzivnika je od sredine sredinske črte oddaljen 7,62 cm. Širina posameznega odzivnika naj ne bi presegala 15,24 cm. Odzivnik je pritrjen na ustrezen material, notranji rob tega materiala pa leži na notranjem robu odzivne črte. Na ta način odzivno mesto ne sega dlje od 20,32 cm naprej od odzivne črte. Če je odzivno mesto vgreznjeno v led, naj to ne bo več kot 3,81 cm v globino.

## **R2. KAMNI**

- a) Kamni za curling morajo biti okrogle oblike z obsegom največ 91,44 cm, višine ne manj od 11,43 cm, teže (vključujoč ročaj in vijak) ne več kot 19,96 kg, in ne manj kot 17,24 kg.
- b) Moštvo uporablja komplet osmih kamnov, z ročaji enakih barv ter z vidno identifikacijsko oznako na vsakem kamnu posebej. Če se kamen poškoduje in ni več primeren za nadaljevanje igre, se uporabi nadomestni kamen. Če nadomestni kamen ni na voljo, se uporabi kamen, ki je bil zadnji predhodno uporabljen v igri.
- c) Če kamen med igro razpade na več delov, se v »duhu Curlinga« obe moštvi odločita, kam bosta postavili kamen (kamne).
- d) Če se kamen na svoji poti prevrača, postavi na bok ali se obrne, se ga nemudoma odstrani iz igre.
- e) V primeru, da se ročaj v času podaje kamna popolnoma loči od kamna, se lahko podajalec odloči, ali nadaljuje z igro, ali pa ponovi podajo, s tem da se morajo predhodno vsi kamni vrniti v prvotni položaj.
- f) V primerih, ko kamen v celoti ne prečka spustne črte na igralni strani steze, se ga nemudoma odstrani iz igre, razen kadar kamen zadene ob drug kamen in se ustavi na spustni črti. V tem primeru ta kamen ostane v igri.
- g) Kamen, ki v celoti prečka zunanji rob zadnje črte na igralni strani steze, se nemudoma odstrani iz igre.
- h) Kamen, ki se dotakne stranske črte ali delilnika, se nemudoma odstrani iz igre. Prepreči se prečkanje kamna na sosednje steze.

- i) Kamne se meri izključno vizualno, dokler se ne ustavi še zadnji kamen v igri, razen v primeru, ko se odloča, ali je kamen v igri, ali pa pred podajo drugega, tretjega ali četrtega kamna v igri, ko se odloča, če je kamen v območju branjenja.
- j) Moštva ne smejo uporabljati spremenjenih kamnov ali kakršnih koli pripomočkov, nameščenih na ali čez kamen.

### R3. MOŠTVA

- a) Moštvo sestavljajo štirje igralci. Vsak od igralcev poda v vsaki igri dva kamna zaporedoma, ter izmenično s svojim nasprotnikom.
- b) Moštvo pred tekmo prijavi vrstni red igralcev ter poziciji vodje (skip) in nadomestnega vodje (vice-skip) moštva. Vrstni red igralcev, ki ga je moštvo prijavi na začetku igre, se tekom igre ne sme spremeniti, razen v primerih 3.d).
- c) V primeru, da na začetku igre moštvo manjka igralec, lahko moštvo:
  - i) začne igro s tremi igralci, pri čemer prva dva igralca igrata s po tremi kamni in tretji igralec z dvema kamnoma. Manjkajoči igralec lahko vstopi v igro na začetku nove igre in sicer na vnaprej najavljeno pozicijo; ali
  - ii) začne igro z rezervnim igralcem (menjavo).
- d) V primeru, da igralec ni zmožen nadaljevati igre, lahko moštvo:
  - i) nadaljuje igro s preostalimi tremi igralci, pri čemer se lahko igralec, ki je zapustil igro, vrne kadarkoli, pod pogojem, da sta njegova dva kamna v igri še vedno znotraj napovedanega vrstnega reda igranja. Igralec lahko zapusti in se vrne v igro samo enkrat v celotni igri; ali
  - ii) zamenja igralca z menjavo na začetku nove igre, pri čemer se lahko spremeni na začetku tekme napovedani vrstni red igralcev (sprememba položajev nato velja do konca igre). Zamenjani igralec ne more več vstopiti v igro.
- e) Moštvo ne sme igrati z manj kot tremi igralci. Vsak igralec mora v vsaki igri odigrati z njemu dodeljenimi kamni.
- f) Moštvo lahko uporabi samo eno zamenjavo tekom igre.

- g) Če igralec že poda prvi kamen v igri, drugega pa več ne more, se igra odigra po sledečem postopku. Če je zamenjani igralec na mestu:
- i) prvega igralca, poda njegov kamen drugi igralec,
  - ii) drugega igralca, poda njegov kamen prvi igralec,
  - iii) tretjega igralca, poda njegov kamen drugi igralec,
  - iv) četrtega igralca, poda njegov kamen tretji igralec.
- h) V primeru, ko igralec, ki je na vrsti za podajanje svojih dveh kamnov, tega ne more izvesti, se igra odigra po sledečem postopku. Če je igralec na mestu:
- i) prvega igralca, drugi igralec odigra s tremi kamni, tretji igralec odigra s tremi kamni in četrti igralec odigra z dvema kamnoma,
  - ii) drugega igralca, prvi igralec odigra s tremi kamni, tretji igralec odigra s tremi kamni in četrti igralec odigra z dvema kamnoma,
  - iii) tretjega igralca, prvi igralec odigra s prvim kamnom tretjega igralca, drugi igralec odigra z drugim kamnom tretjega igralca in četrti igralec odigra z zadnjima dvema kamnoma.
  - iv) četrtega igralca, drugi igralec odigra s prvim kamnom četrtega igralca, nato tretji igralec odigra z drugim kamnom četrtega igralca.

#### **R4. POLOŽAJ IGRALCEV**

- a) Moštvo, ki ne podaja:
- i) medtem ko nasprotni igralec podaja, se ostali igralci nahajajo na stranskih črtah, med obema obzirnima črtama:
    - vodja in nadomestni vodja moštva se lahko v času podajanja kamnov nasprotnega moštva nahajata za zadnjo črto, vendar tako, da ne ovirata ali motita vodje ali nadomestnega vodje nasprotnega moštva.
    - igralec, ki je naslednji na vrsti za podajanje, se lahko nahaja ob strani steze, za odzivnikom na podajalni strani.
  - ii) igralci moštva, ki ne podaja, se ne smejo gibati ali se nahajati na mestu, kjer bi ovirali, vznemirjali ali se vmešavali v igro nasprotnika. V primeru, da se to zgodi, ali v primeru, da je podajalec oviran zaradi nekega zunanjega vpliva, ima podajalec možnost odločiti, ali situacija na igrišču ostane takšna kot je, ali pa ponovno podaja z istim kamnom. V tem primeru se vsi kamni vrnejo na prejšnji položaj.



b) Moštvo, ki podaja:

- i) Vodja moštva (ali nadomestni vodja, ko je na vrsti za podajanje kamnov vodja) usmerjata igro v hiši.
- ii) Igralec, ki usmerja igro v hiši, v času podaje kamna stoji na ledu za spustno črto na igralni strani steze.
- iii) Igralci, ki ne podajajo kamna in ne usmerjajo igre v hiši, so na položaju pometačev.

## R5. PODOJANJE

- a) V kolikor ni drugače določeno oziroma če drugače ne odloči ustavkov izziv (LSD) ob zaključku ogrevanja, se za določitev moštva, ki bo na tekmi prvo podalo kamen, uporabi kovanec. Tako določen vrsti red velja, dokler eno od moštev ne doseže točke. Moštvo, ki doseže točko, prva začne s podajo v naslednji igri.
- b) V kolikor ni vnaprej določeno, ima moštvo, ki v prvi igri prvo poda kamen, možnost izbirati bravo ročajev kamnov.
- c) Igralci, ki za podajanje uporabljajo desno roko, kamen podajajo iz odrivnika levo od sredinske črte, medtem ko igralci, ki za podajanje uporabljajo levo roko, kamen podajajo iz odrivnika desno od sredinske črte. Kamen, ki je podan iz napačne strani odrivnika, se odstrani iz igre, pri čemer se zaradi te podaje premaknjeni kamni znova postavijo na prejšnjo pozicijo s strani moštva, ki tega pravila ni kršilo.
- d) Kamen mora biti nedvoumno izpuščen iz roke, preden doseže spustno črto na podajalni strani steze. Če igralec tega ne stori, njegovo moštvo odstrani kamen iz igre.
- e) V kolikor kamen, s katerim je bila storjena napaka iz prejšnjega odstavka ni bil odstranjen in je zaradi tega trčil v druge(ga), se nepravilno podan kamen odstrani s strani moštva, ki ga je podalo. Vsi ostali odstranjeni kamni pa se postavijo na prejšnjo pozicijo s strani moštva ki tega pravila ni kršilo.
- f) Kamen je v igri, ko doseže središčnico na podajalni strani steze. Kamen, ki te črte še ne doseže, se lahko ponovno poda iz odrivnika.
- g) Vsi igralci morajo biti pripravljeni, da z igro začnejo takoj, ko so na vrsti. Ne sme priti do nepotrebne zavlačevanja igre.
- h) V kolikor igralec poda kamen, ki pripada nasprotnemu moštvu, se počaka, da se kamen po podaji ustavi. Nato se kamen zamenja s kamnom moštva, ki je podajalo.

- i) Če poda kamen igralec, ki ni bil na vrsti, se lahko igra nadaljuje, kot da napaka ne bi bila storjena. Igralec, ki zaradi pomote ni podal kamna, v tej igri poda zadnji kamen za svoje moštvo. Kadar ni mogoče ugotoviti, kdo od igralcev je podal kamen v nasprotju z vrstnim redom, zadnji kamen v igri poda igralec, ki je podal prvi kamen za to moštvo.
- j) V kolikor igralec nepazljivo poda preveč kamnov v eni igri, se igra dokonča, kot da napaka ne bi bila storjena. V skladu s tem se zmanjša število kamnov, ki bi jih sicer podal zadnji igralec moštva.
- k) V kolikor moštvo poda dva kamna zaporedoma v isti igri:
  - i) se drugi podan kamen odstrani, vsi kamni, ki so bili zaradi te podaje premaknjeni, pa se s strani nasprotnega moštva postavijo na prejšnje mesto. Igralec, ki je napačno podal kamen, nato poda zadnji kamen za svoje moštvo v tej igri.
  - ii) če napaka ni bila ugotovljena in se je igra nadaljevala s podajo naslednjega kamna, se mora igra ponoviti.

## **R6. OBMOČJE BRANJENJA (FGZ)**

- a) Kamni, ki se ustavijo med središčnico in spustno črto na igralnem koncu steze, z izjemo področja hiše, se nahajajo v območju branjenja. V tem območju se nahajajo tudi kamni, ki so v igri na ali pred spustno črto, po tem, ko so zadeli kamne v območju branjenja.
- b) Če pred podajo petega kamna v igri, kamen, ki je podan, posredno ali neposredno povzroči, da se kamen nasprotnega moštva premakne iz območja branjenja ven iz igre, potem mora moštvo, ki ni zagrešilo prekrška, podan kamen odstraniti iz igre, in katerikoli premaknjen kamen namestiti nazaj na prvotni položaj.

## **R7. POMETANJE**

- a) Pometanje poteka od strani do strani (ni potrebno da poteka pred celotno širino kamna). Pred kamen, ki je v gibanju, se s pometanjem ne sme nanesti nobenih ovir, pometanje pa se lahko konča na kateri koli strani kamna.

- b) Pred začetkom pometanja se mora kamen najprej začeti premikati. Pred kamnom, ki se začne premikati zaradi posrednega ali neposrednega vpliva kamna podanega kamna, lahko pometa eden ali več članov moštva, kateremu kamen pripada, kjerkoli pred središčnico na igralni strani steze.
- c) Pred podanim kamnom lahko pometa eden ali več članov moštva, ki podaja, in sicer kjerkoli pred središčnico na igralni strani steze.
- d) Noben igralec ne sme pometati pred kamnom nasprotnega moštva (razen za središčnico na igralni strani steze) in ne sme začeti s pometanjem nasprotnikovega kamna, dokler ta ne doseže središčnice na igralni strani steze.
- e) Za središčnico na igralni strani steze lahko pometa naenkrat le en igralec iz vsakega moštva. To je lahko kateri koli igralec moštva, ki podaja, od moštva, ki ne podaja, pa le vodja ali nadomestni vodja moštva.
- f) Za središčnico ima moštvo prednost pometati pred svojim kamnom, vendar tako, da s tem ne ovira ali prepreči pometanja svojemu nasprotniku.
- g) Če se zgodi prekršek pri pometanju, ima moštvo, ki prekrška ni zagrešilo, možnost, da ustavi igro, ali pa prestavi kamen in vse tiste kamne, na katere bi ta vplival, na mesto, kjer bi se ustavili, če se prekršek ne bi zgodil.

## **R8. DOTAKNJENI KAMNI V GIBANJU**

- a) Med središčnico na delu podajalni strani steze in spustno črto na igralni strani steze:
  - i) Če kateri od igralcev ali njegova oprema povzroči dotik ali se dotakne kamna v gibanju, ki pripada njegovemu moštvo, mora to moštvo dotaknjen kamen nemudoma odstraniti iz igre.
  - ii) Če se kamna v gibanju dotakne nasprotno moštvo ali oprema igralca nasprotnega moštva ali na premik kamna vpliva zunanja sila:
    - če je to kamen, ki je podan, je z njim potrebno ponovno podati,

- če kamen ni tisti, ki je podan, ga je potrebno namestiti tja, kjer moštvo, kateremu kamen pripada, razumno domneva, da bi se kamen ustavil, če ne bi bil dotaknjen.

b) Znotraj spustne črte na igralni strani steze:

- i) Če kateri od igralcev ali njegova oprema povzroči dotik ali se dotakne kamna v gibanju, ki pripada njegovemu moštvu, je dovoljeno, da se najprej vsi kamni ustavijo, potem pa ima moštvo, ki ni naredilo prekrška, možnost da:
  - odstrani dotaknjen kamen in zamenja vse kamne, ki so bili zaradi prekrška premaknjeni, na njihove prvotne položaje; ali
  - pusti vse kamne, kjer so se ustavili; ali
  - namesti kamne tja, kjer po razumnem domnevanju meni, da bi se ustavili, če kamen v gibanju ne bi bil dotaknjen.
- ii) Če se kamna v gibanju dotakne ali povzroči dotik kamna nasprotno moštvo ali oprema igralca nasprotnega moštva, je dovoljeno, da se najprej ustavijo vsi kamni, nato pa moštvo, ki ni zagrešilo prekrška, namesti kamne tja, kjer razumno domneva, da bi se ustavili, če kamen v gibanju ne bi bil dotaknjen.
- iii) Če se zaradi zunanjega vpliva povzroči dotik kamna, je dovoljeno, da se najprej ustavijo vsi kamni in da so nato nameščeni tja kjer bi se ustavili, če ne bi bilo zunanjega vpliva. Če se moštvi ne moreta dogovoriti, je s kamnom potrebno ponovno podajati po tem, ko so bili vsi premaknjeni kamni nameščeni na njihove prvotne položaje. Če se dogovor glede prvotnega položaja kamna ne da doseči, se igra ponovno odigra.

c) Ustavkov izziv (Last stone draw):

- i) Če se član moštva, ki podaja, dotakne kamna v gibanju, ali povzroči dotik, je kamen odstranjen in zapiše se razdalja 185,4 cm.
- ii) Če se član moštva, ki ne podaja, dotakne kamna v gibanju, ali povzroči dotik, je s kamnom potrebno ponovno podajati.

- iii) Če se zunanji predmet dotakne kamna v gibanju, ali povzroči dotik, je s kamnom potrebno ponovno podajati.

## **R9. PREMAKNJENI MIRUJOČI KAMNI**

- a) Če igralec premakne ali povzroči premik mirujočega kamna, ki ne bi imel nobenega učinka na končni izid položaja podanega kamna v gibanju, moštvo, ki ni zagrešilo prekrška, kamen namesti na prvotni položaj.
- b) Če se zaradi zunanjega vpliva premakne mirujoči kamen, ki ne bi imel nobenega učinka na končni izid položaja podanega kamna v gibanju, je kamen nameščen na prvotni položaj z dogovorom moštev.
- c) Če igralec premakne ali povzroči dotik mirujočega kamna, ki bi spremenil končni položaj podanega kamna v gibanju, je dovoljeno, da se najprej ustavijo vsi kamni, nato pa ima moštvo, ki ni zagrešilo prekrška, možnost da:
  - i) pusti vse kamne, kjer so se ustavili; ali
  - ii) iz igre odstrani kamen, ki bi spremenil pot in namesti na prvotne položaje katere koli kamne, ki so bili premaknjeni po kršitvi; ali
  - iii) namesti vse kamne na položaje na katerih bi, po razumnem domnevanju, pristali, če kamen ne bi bil premaknjen.
- d) Če zunanji vpliv premakne mirujoči kamen ali povzroči premik, ki bi vplival na končni izid položaja podanega kamna v gibanju, je dovoljeno, da se najprej ustavijo vsi kamni, nato pa se jih namesti na položaje, v katerih bi končali, če se kamen ne bi premaknil. Če se moštvi ne moreta dogovoriti, je s kamnom potrebno ponovno podajati po tem, ko so vsi premaknjeni kamni namešчени na prvotne položaje. Če dogovor o prvotnih položajih ne more biti dosežen, je igro potrebno ponovno odigrati.
- e) Če je premik povzročen zaradi odboja kamnov od delilnikov med igralnimi stezami, kamne na prvotne položaje namesti moštvo, ki ne podaja.
- f) Ustavkov izziv (Last stone draw):

- i) če član moštva, ki podaja, premakne ali povzroči premik mirujočega kamna, preden sodnik konča z meritvami, je kamen odstranjen in zapiše se razdalja 185,4 cm.
- ii) če član moštva, ki ne podaja, premakne ali povzroči premik mirujočega kamna, preden sodnik konča z meritvami, moštvo, ki podaja, namesti kamen na prvotni položaj.
- iii) če se zaradi zunanjega vpliva premakne mirujoči kamen, preden sodnik zaključi meritve, moštvo, ki podaja, namesti kamen na prvotni položaj.

## **R10. OPREMA**

- a) Noben igralec z opremo, odtisi rok ali telesa ne sme povzročiti škode na površini ledu.
- b) Moštva med igro ne smejo uporabljati elektronske opreme za komuniciranje ali kakršne koli naprave za prenašanje zvoka.
- c) Ko je uporabljena elektronska naprava na spustni črti:
  - i) Mora biti ročaj pravilno aktiviran, tako da deluje tekom podajanja kamna. V nasprotnem primeru bo kamen v kršitvi spustne črte.
  - ii) Na roki, s katero se podaja kamen, se ne sme nositi rokavic niti rokavic brez prstov.
- d) Igralec lahko kadarkoli med igro spremeni tip metle, če s tem ne povzroči zavlačevanja. Igralec, ki za pometanje izbere slamnato metlo, lahko skozi celotno igro uporabi samo ta tip metle.
- e) Uporaba podajalne palice je omejena, in sicer:
  - i) Podajalna palica se ne sme uporabljati na WCF tekmovanjih ali kvalifikacijah, razen na tekmovanjih z invalidskimi vozički.
  - ii) Igralci, ki izberejo način podajanja s podajalno palico, morajo to napravo uporabljati za podajanje vseh svojih kamnov tekom celotne igre.

- iii) Kamen mora biti podan vzdolž ravne linije od odzivnega mesta proti hiši na nasprotni strani.
- iv) Kamen mora biti jasno spuščen iz podaljška preden katerakoli noga igralca, ki podaja kamen, doseže središčnico na podajalni strani steze.
- v) Podaljšek ne sme prinašati nobene mehanske prednosti, ima le vlogo podaljška roke.

## **R11. BELEŽENJE TOČK**

- a) O rezultatu tekme odloča večina točk po zaključku načrtovanega števila iger ali ko moštvo prizna zmago nasprotniku ali ko je eno od moštev matematično poraženo. Če je rezultat po zaključku načrtovanega števila iger izenačen, se tekma nadaljuje z dodatno igro in moštvo, ki prvo pridobi točko, zмага.
- b) Ob končanju igre (potem, ko so bili podani vsi kamni) moštvo pridobi eno točko za vsakega izmed kamnov, ki se nahaja ali dotika hiše in ki je bliže središču hiše, kot kateri koli kamen nasprotnika.
- c) Rezultat igre je določen, ko se vodji ali nadomestni vodji, odgovorni za hišo, dogovorita o rezultatu. Če so kamni, ki so vplivali na število pridobljenih točk v igri, pred odločitvijo premaknjeni, pridobi moštvo, ki ni storilo prekrška, boniteto, ki bi potencialno izšla iz meritve kamnov.
- d) Ko se moštvi pri določanju rezultata igre ne moreta vizualno odločiti o tem, kateri kamen je bliže središču ali če se kamen dotika hiše, se uporabi merilna naprava. Meritve se izvajajo od središča hiše do najbližjega dela kamna. Katero koli meritev lahko opazuje in nadzira po en igralec iz vsakega moštva. To sta tista igralca, ki v danem trenutku vodita igro v hiši.
- e) Če sta dva ali več kamnov tako blizu središča hiše, da uporaba merilne naprave ni mogoča, je odločitev sprejeta na podlagi vizualne ocene.
- f) Če sprejetje odločitve ni možno niti vizualno niti z merilno napravo, se kamni upoštevajo kot enakovredni in:
  - i) Če je bila meritev izvedena z namenom ugotovitve, katero moštvo je pridobilo točko v igri, nobeno moštvo ne dobi točke - prazna igra.

- ii) Če je bila meritev izvedena z namenom ugotovitve dodatnih točk, štejejo samo kamni, ki so bližje središču hiše.
- g) Če se pred določitvijo rezultata zaradi zunanje vpliva premakne kamen, ki bi vplivali na rezultat, velja naslednje:
- i) Če bi premaknjeni kamni vplivali na to, katero moštvo bi dobilo točke v igri, se igra ponovi.
- ii) Če je moštvo dobilo točko (-e) in bi premaknjeni kamen (-i) določil ali je bila pridobljena dodatna točka (-e), ima to moštvo možnost ponovitve igre ali sprejeti odločitev, da obdrži že osvojeno točko (-e).
- h) Moštvo lahko preda igro samo, ko je na vrsti za podajo naslednjega kamna. Ko moštvo preda igro pred zaključkom igre, se takrat ugotovi rezultat igre na naslednji način:
- i) Če imata še obe moštvi na voljo kamne za podajanje, se na tablo z rezultati postavi »X«.
- ii) Če je le eno od moštev podalo vse kamne:
- Če je to moštvo, ki ima kamne, ki štejejo za točke, v tej igri ni točk, na tablo z rezultati se postavi »X«-e (razen v primeru, da so točke potrebne za določitev izida tekme).
  - Če ima kamne, ki štejejo za točke, moštvo, ki še ni podalo vseh kamnov, se mu dodeli točke in se jih postavi na tablo z rezultati.
  - Če ni kamnov, ki bi šteli za točke, se na tablo z rezultati postavi »X«-e.
- i) Če moštvo ne prične z igro ob določenem času, se zgodi naslednje:
- i) V primeru zamude 1-15 minut, moštvo, ki ni v prekršku dobi eno točko in prednost zadnjega kamna v prvi igri; ena igra velja za zaključeno.
- ii) V primeru zamude 15-30 minut, moštvo, ki ni v prekršku dobi dodatno točko in prednost zadnjega kamna v prvi igri; dve igri veljata za zaključeni.



iii) Če se igra po 30 minutah ne začne, je moštvo, ki ni v prekršku, razglašeno za zmagovalca po predaji nasprotnika.

j) Končni rezultat predane igre se beleži kot »Z-P« (zmaga – poraz).

## **R12. PREKINJENE IGRE**

Če je iz kateregakoli razloga igra prekinjena, se ta nato nadaljuje, kjer je bila prekinjena.

## **R13. CURLING Z INVALIDSKIMI VOZIČKI**

- a) Kamni se podajajo iz mirujočega invalidskega vozička.
- b) Ko je kamen podan iz območja med odrivnikom in najbolj zunanjim robom sprednje hiše na podajalni strani steze, se mora voziček postaviti tako, da je ob začetku podaje kamen postavljen na sredinski črti. Ko je kamen podan iz območja med najbolj zunanjim robom sprednje hiše in spustno črto na podajalni strani steze, se mora voziček postaviti tako, da je ob začetku podaje celotna širina kamna znotraj linij, namenjenih igri na vozičkih.
- c) Med podajo kamna se noge igralca, ki podaja kamen, ne smejo dotikati ledene površine. Kolesa vozička morajo biti v direktnem stiku z ledom.
- d) Podaja kamna se izvede z navadnim gibom roke ali s pomočjo odobrene podajalne palice. Kamni morajo biti vidno izpuščeni iz roke ali podajalne palice, preden kamen doseže spustno črto na delu podajalni strani steze.
- e) Kamen je v igri, ko doseže spustno črto na podajalni strani steze. Kamen, ki ni dosegel spustne črte na podajalni strani steze, se vrne igralcu, ki ga lahko ponovno poda.
- f) Pometanje ni dovoljeno.
- g) Na WCF tekmovanjih z invalidskimi vozički mora imeti vsako moštvo, ki je prisotno na ledu, štiri igralce, ki podajajo kamne. Tekom vseh iger mora biti moštvo sestavljeno iz predstavnikov obeh spolov.
- h) Vse tekme so sestavljene iz osmih iger.

## R14. CURLING MEŠANIH DVOJIC (“Mixed doubles”)

- a) Moštvo je sestavljeno iz dveh igralcev, enega moškega in ene ženske. Menjave niso dovoljene. Moštvo mora predati igro (-e), v kateri/h oba igralca ne igrata celoten čas igre. Vsako moštvo ima lahko enega trenerja.
- b) Točkovanje je enako kot pri običajni igri curlinga. Kamna, ki sta postavljena na določen položaj na ledu pred začetkom vsake igre, prideta v upoštevanje pri točkovanju.
- c) Vse tekme so sestavljene iz osmih iger.
- d) Vsako moštvo v vsaki igri poda 5 kamnov. Igralec, ki poda prvi kamen moštva v igri, mora podati tudi zadnji kamen moštva v isti igri. Drugi član moštva poda drugi, tretji in četrti kamen v tej igri. Igralec, ki prvi podaja kamen, se lahko spreminja od igre do igre.
- e) Noben kamen v igri, vključno s kamni v hiši in s kamnoma, ki sta na led postavljena pred vsako igro, ne sme biti umaknjen iz igre, preden v igro ni podan četrti kamen v posamezni igri (šele četrti kamen, ki se ga v posamezni igri poda v igro, je tisti, ki lahko odstrani iz igre kateregakoli od kamnov). Če pride do kršitve tega pravila, se iz igre umakne kamen, ki je izbil katerega izmed kamnov na igrišču, izbite kamne pa se ponovno postavi na njihovo prvotno lego. To naredi moštvo, ki ni prekršilo pravila.
- f) Pred začetkom vsake igre eno izmed moštev postavi svoj začetni mirujoč kamen na eno izmed dveh pozicij (A ali B) na podajalni strani steze. Nasprotnikov začetni mirujoč kamen je nato postavljen v pozicijo (A ali B), ki je ostala prazna. Lokacija teh točk je naslednja:
  - i) Pozicija A: Kamen je postavljen tako, da ga razpolavlja sredinska črta, in je postavljen tik pred ali tik za točko na sredinski črti - te točke so tri:
    - na polovici med začetkom (robom) hiše in spustno črto
    - Za 0,915 m (3 čevlji) bližje hiši, kot je točka 1)
    - Za 0,915 m (3 čevlji) bližje spustni črti, kot je točka 1).

Glede na stanje ledu se moštvi pred začetkom ogrevanja pred tekmo na vsaki stezi dogovorita o točki, ki bo veljala kot pozicija A, in ki nato velja skozi celotno tekmo.

- ii) Pozicija B: Kamen je postavljen v zadnji hiši, razpolavlja ga sredinska črta in se naslanja zadnjega roba središča hiše.
- g) Določitev moštva, katero bo pred vsako igro postavilo svoj kamen, se določi na naslednje načine:
- i) Pred prvo igro moštvi podata vsako po en kamen (ustavkov izziv oz. LSD). Moštvo z manjšo razdaljo ustavkovega izziva se lahko odloča o postavitvi svojega kamna.
  - ii) V preostalih igrah, ki sledijo, si izbere pozicijo za naslednjo igro moštvo, ki ni dobilo točk v prejšnji igri.
  - iii) Če se igra konča brez točke za katerokoli moštvo, si izbere začetno pozicijo kamna za naslednjo igro moštvo, ki je podalo prvi kamen v tej igri.
- h) Moštvo, ki ima kamen postavljen na poziciji A (pred hišo), prvo poda kamen v tej igri. Moštvo, ki ima kamen v hiši (na poziciji B), začne igro kot drugo.
- i) Ko en igralec moštva podaja kamen, mora biti drugi na ledeni površini za spustno črto na igralni strani steze. Potem, ko igralec, ki podaja, kamen izpusti, lahko oba pometata pred tem kamnom in pred vsemi svojimi kamni, ki so pred središčnico na drugi strani igrišča. To velja za vsak podan kamen, vključno z ustavkovim izzivom.
  - j) Če poda kamen igralec, ki ni bil na vrsti, se ta kamen vrne k odrivniku in poda ga igralec, ki je na vrsti. Pred tem moštvo, ki ni napravilo prekrška, na prvotno mesto postavi vse premaknjene kamne. Če se prekršek ne odkrije toliko časa, da je v igro podan že naslednji kamen, se igra nadaljuje, kot da napaka ne bi bila storjena.

## **R15. NEDOVOLJENA POŽIVILA**

Vsaka namerna ali nenamerna uporaba nedovoljenih poživil za izboljšanje rezultatov tekmovalcev je neetična in prepovedana.

## **R16. NEPRIMERNO VEDENJE**

Neprimerno vedenje, uporaba prostaških in žaljivih besed, zloraba opreme ali namerno poškodovanje s strani katerega koli člana moštva, je prepovedano. Vsaka kršitev lahko vodi v izključitev žaljive osebe (oseb) s strani pristojne curling organizacije.

## PRAVILA TEKMOVANJA

---

### C1. SPLOŠNO

- a) Pravila igranja curlinga na WCF tekmovanjih so trenutna pravila Svetovne curling zveze (WCF). V primeru, da pride do kakršnihkoli sprememb, se te pojasnijo na uvodnem moštvenem sestanku pred samim tekmovanjem.
- b) Datume WCF tekmovanj določi izvršni odbor WCF.
- c) Urniki igranja in termini dogodkov so določeni s strani WCF po posvetovanju z odborom prireditelja.
- d) Kajenje znotraj meja tekmovalnega območja je na WCF tekmovanjih prepovedano.
- e) V veljavi so WCF proti-dopinška pravila in postopki, ki so v skladu z zahtevami Svetovne proti-dopinške agencije (WADA). Objavljena so v knjižici proti-dopinških pravil, ki jo je izdala WCF.
- f) Vsakršno odstopanje od priporočenih dimenzij ledene površine mora odobriti WCF.
- g) Na WCF prvenstvih se zlate medalje dodelijo prvouvrščenemu moštvu, srebrne medalje drugouvrščenemu moštvu in bronaste medalje tretjevrščenemu moštvu. Igralci (5 oz. 2 v igri mešanih dvojic) in njihov trener prejmejo medalje, če so prisotni in izpolnjujejo dolžnosti do svojega moštva. Dovoljen jim je dostop do stopničk oz. podelitvenega prostora. Na zimskih olimpijskih igrah in paraolimpijskih igrah prejmejo medalje le igralci (5), katerim je tudi dovoljen dostop do stopničk.

## C2. SODELUJOČA MOŠTVA

- a) Vsako moštvo je imenovano s strani nacionalne organizacije/zveze.
- b) Če imenovano moštvo ne more ali noče sodelovati, zadevna organizacija/zveza predlaga drugo moštvo.
- c) Moštva za vsako tekmovanje morajo biti določena vsaj 14 dni pred začetkom tekmovanja.
- d) Vsi igralci na WCF tekmovanjih morajo delovati z dobrimi nameni in v dobrobit njihove organizacije/zveze.
- e) Da igralec lahko igra na Svetovnem mladinskem curling prvenstvu (WJCC) in na kvalifikacijskih tekmah za uvrstitev na to prvenstvo, mora biti na dan 30.6. v letu pred prihajajočim prvenstvom mlajši od 21 let.
- f) Da igralec lahko igra na Svetovnem veteranskem curling prvenstvu (WSCC) in na kvalifikacijskih tekmah za uvrstitev na to prvenstvo, mora biti na dan 30.6. v letu pred prihajajočim prvenstvom starejši od 50 let.
- g) Da igralec lahko igra na Svetovnem curling prvenstvu na invalidskih vozičkih (WWhCC) in na kvalifikacijskih tekmah za uvrstitev na to prvenstvo, mora imeti znatne dokazljive poškodbe nog (ovirana hoja) in uporabljati invalidski voziček za vsakodnevno mobilnost. Lahko pa se kvalificira tudi znotraj določenih ustreznostnih kriterijev.
- h) Vsi igralci in njihov trener se morajo udeležiti uvodnega moštvenega sestanka. Če se moštvenega sestanka brez dovoljenja glavnega sodnika ne udeležijo, predajo prednost zadnjega kamna v prvi igri. Za moštva v kasnejšem delu tekmovanja (po končanem krožnem sistemu) velja, da se morata nadaljnjih moštvenih sestankov pred tekmami končnice (play-off) nujno udeležiti eden ali dva člana moštva. V nasprotnem primeru moštvo izgubi možnost izbiranja, ki mu sicer pripada (vrstni red za ogrevanje, barva kamnov, itd.).
- i) V originalnem obrazcu sestave moštva so navedeni vrstni red igralcev, poziciji vodje in nadomestnega vodje, menjava in trener. Obrazec je predan glavnemu sodniku ob koncu uvodnega moštvenega sestanka. Ustrezno so po potrebi

navedeni tudi član vodstva moštva/trener državne reprezentance/prevajalec. Obrazec z navedeno sestavo moštva za posamezno tekmo mora biti predložen glavnemu sodniku vsaj 15 minut pred začetkom ogrevanja in sicer z namenom potrditve originalne postave moštva ali z namenom navedbe spremembe.

- j) Moštvo začne tekmovanje s štirimi igralci, ki podajajo kamne.
- k) Med potekom igre je trenerju, rezervnim igralcem in vsem ostalim uradnim članom moštva prepovedano komuniciranje z njihovim moštvom ali prisotnost znotraj igralnega območja, razen med posebej določenimi premori ali prekinitevami. Prepoved velja za vso besedno, vizualno, pisno in elektronsko komunikacijo, vključno z vsakršnim signalom za izvedbo odmora. Trener, menjava in še en uradni član moštva lahko sodelujejo v ogrevanju pred tekmovanjem in pred tekmo, vendar s svojim moštvom ne smejo komunicirati med ustavkovim izzivom (LSD). Med tekmovanjem ne sme biti nikakršne komunikacije med trenersko klopjo in osebami, ki ne sedijo na tem posebej označenem delu.
- l) Z namenom identifikacije moštev za medije in javnost, se moštva naslavlja z imenom, pod katerim tekmuje njihova organizacija/zveza, in z imenom vodje moštva.

### **C3. UNIFORME / OPREMA**

- a) Vsi člani moštva morajo ob vstopu na prizorišče tekme ali treninga nositi identične uniforme in primerno obutev. Moštvo nosi svetlo obarvane majice in igralne jakne/puloverje, če so mu določeni kamni s svetlo obarvanimi ročaji, in temno obarvane majice in igralne jakne/puloverje, če so mu določeni kamni s temno obarvanimi ročaji. Barva teh oblačil mora biti prijavljena pri WCF pred začetkom vsakega tekmovanja. Moštveni trenerji/uradne osebe morajo ob vstopu na prizorišče tekme nositi moštveno uniformo ali uniformo državne reprezentance. Rdeča barva sodi med temne barve.
- b) Na vsaki majici in jakni/puloverju je na delu tkanine na zgornjem delu hrbta s črkami velikosti 5.08 cm izpisan priimek igralca, na delu tkanine na hrbtu nad pasom pa s črkami velikosti 5.08 cm ime njihove organizacije/zveze v okviru katere tekmuje. Po želji je lahko na hrbtu prikazan tudi državni znak, vendar le kot dopolnitev k imenu organizacije/zveze, v okviru katere tekmuje igralec, prikazan pa je lahko v predelu med imenom organizacije/zveze in priimkom igralca. Če imata v moštvu dva igralca isti priimek se prikaže (-jo) tudi prva (-e) črka (-e) njunih imen.

- c) Oglaševanje na oblačilih igralca ali opremi je dovoljeno le v skladu s smernicami, izdanimi s strani WCF. WCF lahko po lastni presoji prepove uporabo katerih koli oblačil ali opreme, ki se s strani WCF smatrajo za nesprejemljivo ali neprimerno za WCF tekmovanja.

#### **C4. OGREVANJE**

- a) Pred začetkom vsake tekme na WCF tekmovanjih je vsakemu moštvu dovoljeno ogrevanje na stezi, na kateri bo igralo.
- b) Čas in trajanje ogrevanja sta določena na uvodnem moštvenem sestanku.
- c) Urnik ogrevanj med krožnim sistemom tekmovanja je, kolikor je to pač mogoče, v naprej določen na podlagi kriterija, da ima vsako moštvo enako število prvih in drugih ogrevanj. Za tekme med krožnim sistemom tekmovanja, kjer takšna določitev ni mogoča, ima izbiro prvega ali drugega ogrevanja zmagovalec v žrebu po metodi metanja kovanca.
- d) V tekmah, ki sledijo po krožnem sistemu tekmovanja, z ogrevanjem prične moštvo, ki podaja zadnji kamen v prvi igri.
- e) Če vodja lednih tehnikov oceni, da je to potrebno, se led po ogrevanju očisti in se z vodo ponovno poškopirajo drsne površine.

#### **C5. ČAS TRAJANJA TEKEM**

- a) Na tekmovanjih, kjer je planiranih 10 iger na tekmo, mora biti v tekmah s krožnim sistemom tekmovanja in izločilnih tekmah (tie-breaker) zaključenih najmanj 6 iger, v končnici pa mora biti zaključenih 8 iger.
- b) Na tekmovanjih, kjer je planiranih 8 iger, mora biti zaključenih najmanj 6 iger.



## C6. MERJENJE ČASA

- a) Vsako moštvo ima za tekmo, ki traja 10 iger, na voljo 73 minut, za tekmo, ki traja 8 iger, pa 59 minut (za tekmo na invalidskih vozičkih je na voljo 68 minut na moštvo, za tekmo mešanih dvojic pa 46 minut na moštvo). Čas se beleži in je viden moštvom in trenerjem celoten čas tekme.
- b) Če moštvo zamudi na tekmo, se igralni čas, dodeljen vsakemu moštvu, skrajša za 7 minut za vsako igro, ki bi bila zaključena v tem času (veljajo Pravila curlinga R11 (i)).
- c) Če so potrebne dodatne igre, se ure ponastavijo in vsako moštvo dobi za vsako dodatno igro 9 dodatnih minut (10 minut v tekmi na invalidskih vozičkih oz. 8 minut v tekmi mešanih dvojic).
- d) Igra in začetek štetja časa za moštvo, ki podaja, se začne, ko prvi kamen, podan s podajalne strani, doseže središčnico (spustno črto pri curlingu na invalidskih vozičkih) na podajalni strani steze. Ura podajalnega moštva se ustavi, ko:
  - i) vsi kamni v igri obmirujejo ali pa prečkajo zadnjo črto in
  - ii) so kamni, ki so premaknjeni zaradi prekrškov podajalnega moštva in zahtevajo ponovno postavitve, vrnjeni v prvotno pozicijo in
  - iii) je igralno področje prepuščeno nasprotnemu moštvu, ko je oseba, odgovorna za hišo, premaknjena za zadnjo črto, in ko so se podajalec in pometači premaknili na rob steze.

Ko so izpolnjeni zgoraj navedeni kriteriji, postane nepodajalno moštvo podajalno in njihova igralna ura se sproži.

Če se morajo kamni ponovno postaviti v svojo pozicijo zaradi prekrška, ki ga je povzročilo nepodajalno moštvo, se bo sprožila igralna ura tega moštva.

Če se morajo kamni ponovno postaviti v svojo pozicijo zaradi zunanjega vpliva, se ustavita obe igralni uri.

- e) Moštvo podaja kamne le, ko teče njegova igralna ura oz. je to načrtovano. Vsakemu prekršku sledi ponovno podajanje kamna, potem ko so premaknjeni

kamni po prekršku vrnjeni v njihovo prvotno pozicijo. Moštvu, ki je storilo prekršek, med ponovnim postavljanjem kamnov in ponovno podajo kamna teče njegova igralna ura.

- f) Obe igralni uri se ustavita, ko obmiruje zadnji kamen, podan v določeni igri, in ko obmirujejo v igri ali prečkajo zadnjo črto vsi kamni, na katere je vplival zadnji podan kamen. Ko se moštvi dogovorita o rezultatu za to igro, nastopi prekinitev, tekom katere ne teče nobena igralna ura. Če je potrebna meritev oddaljenosti kamnov, se prekinitev začne ob zaključku meritve. Dolžina prekinitev med igrami, ki lahko varira zaradi televizijskih zahtev ali ostalih zunanjih faktorjev, je za vsako tekmovanje posebej določena in obrazložena na uvodnem moštvenem sestanku. Če prekinitev traja 3 minute ali več, so moštva obveščena, ko je do konca prekinitev le še 1 minuta. Igralna ura podajalnega moštva se avtomatično sproži ob zaključku prekinitev ali ko kamen, podan s podajalne strani, doseže središčnico (spustno črto pri curlingu na invalidskih vozičkih). Prvi kamen ne sme biti podan v igro, dokler ni do konca prekinitev še 10 sekund ali manj. Dolžina prekinitev je ponavadi:
- i) 1 minuta ob koncu vsake igre, razen v primerih, navedenih v f) ii). Moštvom ni dovoljeno srečevanje in kakršnokoli komuniciranje s trenerjem, menjavami ali uradniki moštva.
  - ii) 5 minut ob koncu igre, ki predstavlja polovico tekme. Moštvom je dovoljeno srečanje s trenerjem, menjavami in uradniki moštva znotraj tekmovalnega območja.
- g) Igralne ure se ustavijo v vseh primerih, ko posreduje sodnik.
- h) Če je igralcu dovoljena ponovna podaja kamna, se sodnik odloči, če se čas, potreben za to podajo, odšteje od igralnega časa tega moštva.
- i) Če je potrebna ponovitev igre, se igralne ure ponovno nastavijo na čas, ki je bil zabeležen ob koncu predhodne igre.
- j) Če sodnik določi, da moštvo nepotrebno zavlačuje igro, o tem obvesti vodjo moštva, ki je v prekršku. Če v 45 sekundah po opozorilu naslednji podani kamen ne doseže središčnice (spustne črte pri curlingu na invalidskih vozičkih) na podajalni strani, se kamen takoj odstrani iz igre.

- k) Vsako moštvo mora zaključiti tekmo znotraj danega časa, v nasprotnem primeru mora tekmo predati. Če kamen doseže središčnico (spustno črto pri curlingu na invalidskih vozičkih) na podajalni strani pred iztekom časa, je bil kamen podan pravočasno

## **C7. MOŠTVENI ODMORI / TEHNIČNI ODMORI**

- a) Moštveni odmori niso dovoljeni, če niso v uporabi ure za merjenje časa.
- b) Vsako moštvo ima pravico do enega 60 sekundnega odmora med vsako tekmo in en 60 sekundni odmor v vsaki dodatni igri.
- c) Postopki za moštvene odmore so naslednji:
  - i) Samo igralci na ledu lahko najavijo odmor.
  - ii) Odmor lahko najavi katerikoli član moštva, a le v primeru, ko teče igralna ura tega moštva.
  - iii) Igralci signalizirajo odmor z uporabo »T« znaka z roko. Trener ima na voljo »prosti« (ne-merjeni) čas, da se pridruži moštvu. Dolžino tega časa za vsako prvenstvo določi glavni sodnik. Moštvena igralna ura se ponovno vključi, ko je trener prišel k moštvu.
  - iv) Z moštvom, ki je najavilo odmor, se lahko sestane samo ena oseba, ki sedi v dodeljenem trenerskem območju in, če je potrebno, še prevajalec. 60-sekundni odmor moštva se začne v trenutku, ko te osebe pridejo v kontakt. Če so ob ploskvi nameščene poti za hojo, ta oseba ne sme stati na ledeni površini, namenjeni igri.
  - v) Moštvo je opozorjeno, ko je na voljo le še 10 sekund časa za moštveni odmor.
  - vi) Po poteku 60-sekundnega odmora mora oseba s trenerske klopi prekiniti komunikacijo z moštvom in takoj zapustiti igralno območje.
- d) Moštvo lahko skliče tehnični odmor, kadar zahteva razsodbo, zaradi poškodbe ali v drugih opravičljivih okoliščinah. Med tehničnimi odmori so ure, ki merijo čas, ustavljene.

## C8. DODELITEV BARVE KAMNOV

- a) Moštvo, ki je kot prvo navedeno v urniku tekem v tekmovanju s krožnim sistemom igranja, igra s kamni s temnimi ročaji; moštvo, ki je navedeno kot drugo, igra s kamni s svetlimi ročaji.
- b) V tekmah s krožnim sistemom tekmovanja, se ob koncu moštvenega ogrevanja odigra ustavkov izziv (LSD). En igralec poda en kamen proti centru v hiše na nasprotni strani, pometanje je dovoljeno. Vsem kamnom, ki končajo v hiši, se izmeri razdalja od centra hiše. Kamni, ki ne dosežejo hiše, se označijo kot oddaljeni 185.4 cm. Kamni, ki končajo tako blizu centra, da se razdalja od centra ne more izmeriti, se označijo kot oddaljeni 0.0 cm. Moštvo z manjšo razdaljo v ustavkovem izzivu lahko izbere, ali bo podajalo prvi ali drugi kamen v prvi igri. Če kamen nobenega moštva ni končal v hiši ali imata obe moštvi enako razdaljo, o odločitvi, katero moštvo bo podalo prvi ali drugi kamen, odloča met kovanca.
- c) Kadar je na WCF tekmovanjih v uporabi krožni sistem tekmovanja, kjer vsako nastopajoče moštvo igra proti vsem ostalim moštvom, se prvi kamen v prvi igri v kasnejšem delu tekmovanja (po končanem krožnem delu tekmovanja) določi po naslednjih pravilih:
- i) Moštvo z boljšim razmerjem zmage/porazi ima pravico do izbire prvega ali drugega kamna v prvi igri;
  - ii) Če imata moštvi enako razmerje zmaga/porazi, ima zmagovalec medsebojne tekme iz krožnega dela tekmovanja pravico do izbire prvega ali drugega kamna v prvi igri;
  - iii) Kljub praviloma i) in ii) velja za tekmovanja, kjer se uporablja Page- play off sistem, naslednje pravilo: moštvo, ki zmagava na tekmi prvega proti drugemu, ima pravico do izbire prvega ali drugega kamna v prvi igri tekme za zlato medaljo; moštvo, ki izgubi polfinalno tekmo, ima pravico do izbire prvega ali drugega kamna v prvi igri tekme za bronasto medaljo.
- d) Kadar se na WCF tekmovanjih igra po krožnem sistemu tekmovanja v dveh ali več ločenih skupinah, velja za tekme končnice pravilo, da ima moštvo z boljšim rezultatom ustavkovnega izziva (DSC) iz krožnega dela tekmovanja, pravico do izbire prvega ali drugega ogrevanja ali pa pravico do izbire barve ročajev kamnov.

Ustavkov izziv potem določi, katero moštvo ima pravico do izbire prvega ali drugega kamna v prvi igri medsebojne tekme.

- e) V tekmah, ki sledijo krožnemu sistemu tekmovanja in v katerih je bilo že vnaprej določeno moštvo, ki podaja prvi kamen v prvi igri, ima moštvo, ki podaja prvi kamen v prvi igri, pravico do izbire barve ročajev kamnov.

## **C9. POSTOPEK RAZVRSTITVE MOŠTEV**

- a) Če si moštvo deli mesto, ki vodi v končnico tekmovanja, iz nadaljnjega tekmovanja lahko izpade le, če izgubi v dodatni tekmi.
- b) Pri določanju, katera moštva bodo nadaljevala tekmovanje v končnici in katera izpadla iz nadaljnjega tekmovanja, se po potrebi igra dodatne izločilne tekme. Nobeno moštvo, ki potencialno lahko napreduje, ne more napredovati drugače, kot z zmago v dodatni tekmi.
- c) Za razvrščanje moštev po zaključku krožnega sistema tekmovanja se uporabijo naslednji kriteriji (po vrstnem redu):
  - i) Moštva se razvrstijo glede na njihovo razmerje zmage/porazi;
  - ii) Če sta dve moštvi izenačeni, se moštvo, ki je zmagalo v medsebojni tekmi v krožnem sistemu tekmovanja uvrsti višje;
  - iii) Če so izenačena tri moštva ali več, se za razvrščanje uporabijo rezultati vseh medsebojnih tekem teh moštev (če se z uporabo tega postopka lahko razvrsti le nekatera moštva, ne pa vseh, se nato za razvrščanje še vedno izenačenih moštev uporabijo rezultati medsebojnih tekem teh preostalih moštev);
  - iv) Za vsa preostala moštva, katerih ni možno razvrstiti po uporabi kriterijev i) ali ii) ali iii), se za razvrščanje uporabi rezultat ustavkovega izziva (DSC). DSC predstavlja povprečno razdaljo ustavkovih izzivov (LSD), ki jih je moštvo odigralo v tekmah po krožnem sistemu tekmovanja. Najslabši ustavkov izziv (LSD) se pred izračunom rezultata ustavkovega izziva (DSC) izloči. Moštvo z boljšim rezultatom ustavkovega izziva se uvrsti višje. Če pride do enake vrednosti rezultata ustavkovega izziva za več moštev, je moštvo, ki ima boljši posamičen ne identičen ustavkov izziv, uvrščeno višje. V primeru, da so vse vrednosti ustavkovih izzivov moštev enake, je višje uvrščeno moštvo tisto, ki je višje na WCF razvrstitveni lestvici..

**C10. SODNIKI**

- a) WCF imenuje glavnega sodnika in namestnika/-e glavnega sodnika za vsako WCF tekmovanje. Ti uradniki naj bi bili moškega in ženskega spola. Uradniki so odobreni s strani njihovih organizacij/zvez.
- b) Sodnik razsodi vsako nasprotovanje ali spor med moštvoma, tudi če predmet spora ni zajet v pravilih.
- c) Sodnik lahko posreduje kadarkoli med igro in podaja usmeritve glede postavitve kamnov, vedenja igralcev in upoštevanja pravil.
- d) Glavni sodnik lahko, kadar je pooblaščen, posreduje kadarkoli med igro in daje navodila glede pravičnega poteka igre.
- e) Sodnik lahko odloži igro, kadarkoli se mu to zdi potrebno, in določi čas trajanja odložitve.
- f) O vseh zadevah, ki se nanašajo na pravila igre, presoja sodnik. Če pride do pritožbe na odločitev sodnika, je končna odločitev tista, ki jo poda glavni sodnik.
- g) Glavni sodnik lahko iz igre izključi igralca, trenerja ali uradnika moštva, če se je leta neprimerno vedel ali uporabljal neprimeren jezik. Izključena oseba mora zapustiti tekmovalno območje in se ne sme več vključiti v nadaljevanje igre. Če je igralec iz igre izključen, se kot nadomestilo za izključenega igralca ne sme uporabiti menjave.
- h) Glavni sodnik lahko pristojni curling organizaciji predlaga izključitev ali suspenz kateregakoli igralca, trenerja ali uradnika moštva, za trenutno tekmovanje ali za bodoča tekmovanja.

## TEKMOVANJA – SISTEMI IGRANJA

---

### Zimske olimpijske igre (ZOI) – Moški & Ženske

- 10 moštev obeh spolov... 1 moštvo - Nacionalni olimpijski komite (NOC) prireditelja iger + 9 moštev NOC, katera imajo največ kvalifikacijskih točk iz treh zadnjih moških in ženskih svetovnih prvenstev v curlingu.
- Moštva so razvrščena v eno skupino, igrajo po krožnem sistemu tekmovanja, prva štiri moštva napredujejo v končnico.

Končnica (play-off): Polfinale: 1. proti 4. in 2. proti 3.; zmagovalni moštvi igrata v finalu (za zlato in srebrno medaljo), poraženi moštvi igrata za bronasto medaljo.

### Zimske paraolimpijske igre (ZPI) – Moštva mešanih spolov

- 10 moštev ... 1 moštvo - Nacionalni paraolimpijski komite (NPC) prireditelja iger + 9 moštev iz NPC, katera imajo največ kvalifikacijskih točk iz treh prejšnjih svetovnih prvenstev v curlingu na invalidskih vozičkih .
- Moštva so razvrščena v eno skupino, igrajo po krožnem sistemu tekmovanja, prva štiri moštva napredujejo v končnico.

Končnica: Sistem je enak kot pri Zimskih olimpijskih igrah.

### Zimska univerzijada – Moški & Ženske študenti

- 10 moštev obeh spolov... 1 moštvo nacionalne zveze gostitelja prvenstva + 9 moštev iz nacionalnih zvez, katere imajo največ točk iz prejšnjih dveh mladinskih moških in ženskih prvenstev ter prejšnje Univerzijade.
- Moštva so razvrščena v eno skupino, igrajo po krožnem sistemu tekmovanja, prva štiri moštva napredujejo v končnico.

Končnica: Sistem je enak kot pri Zimskih olimpijskih igrah.

### Svetovno prvenstvo v curlingu – Moški (WMCC) & Ženske (WWCC)

- 12 moštev (sistem kvalifikacij je obrazložen na strani 35).
- Moštva so razvrščena v eno skupino, igrajo po krožnem sistemu tekmovanja, prva štiri moštva napredujejo v končnico.

Končnica po sistemu Page play-off: prvouvrščeno moštvo igra proti drugo uvrščenemu. Zmagovalec se uvrsti neposredno v finale, poraženec nato igra polfinalno tekmo. Tretjeouvrščeno moštvo igra proti četrto uvrščenemu. Zmagovalec se uvrsti v polfinalno

tekmo, poraženec igra za bronasto medaljo. Zmagovalec polfinalne tekme se uvrsti v finale, poraženec pa igra tekmo za bronasto medaljo.

### **Svetovno mladinsko prvenstvo v curlingu (WJCC) – Mladinci & Mladinke**

- 10 moštev obeh spolov (sistem kvalifikacij je obrazložen na strani 36).
- Moštva so razvrščena v eno skupino, igrajo po krožnem sistemu tekmovanja, prva štiri moštva napredujejo v končnico.

Končnica: Sistem je enak, kot pri moškem in ženskem svetovnem prvenstvu v curlingu.

### **Svetovno veteransko prvenstvo v curlingu (WSCC) – Moški & Ženske**

Število prijavljenih moštev je neomejeno (sistem kvalifikacij in končnice sta obrazložena na strani 37).

### **Svetovno prvenstvo mešanih dvojic v curlingu (WMDCC)**

Število prijavljenih moštev je neomejeno (sistem kvalifikacij in končnice sta obrazložena na strani 38).

### **Svetovno prvenstvo v curlingu na invalidskih vozičkih (WWhCC) – Moštva mešanih spolov**

- 10 moštev ... 1 moštvo nacionalne zveze gostitelja prvenstva + 7 moštev nacionalnih zvez, katere so se kvalificirale iz prejšnjega WWhCC + 2 moštvi nacionalnih zvez, katere se uvrstijo preko svetovnih kvalifikacij v curlingu na invalidskih vozičkih.
- Moštva so razvrščena v eno skupino, igrajo po krožnem sistemu tekmovanja, prva štiri moštva napredujejo v končnico.

Končnica: Sistem je enak, kot pri moškem in ženskem svetovnem prvenstvu v curlingu.

### **Prvenstvo Pacifiške cone v Curlingu (PCC) – Moški & Ženske**

### **Mladinsko prvenstvo Pacifiške cone v Curlingu (PJCC) – Mladinci & Mladinke**

V njem lahko nastopajo članice Pacifiške curling federacije (potek kvalifikacij in končnice sta razložena na straneh 39-40).

### **Evropski olimpijski festival mladih (EYOF) – Mladinci & Mladinke**

- 6 moštev obeh spolov... 1 moštvo nacionalne zveze gostitelja festivala + 5 moštev iz Evropske curling zveze, katera so osvojila največ kvalifikacijskih točk iz prejšnjih dveh mladinskih svetovnih prvenstev.

Končnica: Polfinale: drugo uvrščeni proti tretjevrščenemu, poraženec osvoji bronasto medaljo, zmagovalec igra proti prvouvrščenemu v finalu.



## Kvalifikacije za svetovno prvenstvo na invalidskih vozičkih (WWhCQ) – Moštva mešanih spolov

- Nastopajo lahko moštva nacionalnih zvez, katera še niso uvrščena na WWhCC. Dve moštvi se kvalificirata na WWhCC.
- Če nastopa 1-10 moštev, so razvrščena v eno skupino. Če je moštev več kot 10, so razvrščena v dve skupini. Moštva igrajo po krožnem sistemu tekmovanja, od koder dobimo moštva, ki napredujejo v končnico.

Končnica:

- a) Če je ena skupina: Prvouvrščeno moštvo igra proti drugo uvrščenemu; zmagovalec se uvrsti na naslednje WWhCC. Poraženec igra proti zmagovalcu tekme med tretje in četrto uvrščenim moštvom. Zmagovalec te tekme se tudi uvrsti na naslednje WWhCC.
- b) Če sta dve skupini: Prvouvrščeni iz skupine A igra proti prvouvrščenemu iz skupine B, zmagovalec se uvrsti na naslednje WWhCC. Poraženec te tekme pa igra proti zmagovalcu tekme med drugouvrščenim iz skupine A in drugo uvrščenim iz skupine B. Zmagovalec se uvrsti na naslednje WWhCC.

## Mladinski evropski curling izziv (EJCC) – Mladinci & Mladinke

- Nastopajo lahko moštva, ki še niso uvrščena na svetovno mladinsko prvenstvo. Eno ali dve moštvi se uvrstita na naslednji WJCC (točno število je razloženo na strani 36).
- Če je prijavljenih 1-10 moštev, so razvrščena v eno skupino, če je več kot 10 moštev, so razvrščena v dve skupini. Znotraj skupine se igra po krožnem sistemu tekmovanja, po katerem dobimo moštva, ki se uvrstijo v končnico.

Končnica:

- a) če je ena kvalifikacijska skupina in se na WJCC uvrsti eno moštvo: Prvouvrščeno moštvo se uvrsti v finale. Drugouvrščeno moštvo igra proti tretjevrščenemu, zmagovalec se uvrsti v finale. Zmagovalec finalne tekme se uvrsti na naslednje WJCC.
- b) če je ena kvalifikacijska skupina in se na WJCC uvrstita dve moštvi: prvouvrščeni igra proti drugo uvrščenemu. Zmagovalec se uvrsti na naslednje WJCC. Poraženec igra proti zmagovalcu tekme med tretje- in četrtouvrščenim moštvom. Zmagovalec te tekme se tudi uvrsti na naslednje WJCC.
- c) če sta dve kvalifikacijski skupini in se na WJCC uvrsti eno moštvo: prvi iz skupine A igra proti drugemu iz skupine B, in drugi iz skupine A igra proti prvemu iz skupine B; zmagovalca tekem igrata med seboj; zmagovalec te tekme se uvrsti na naslednje WJCC.
- d) če sta dve kvalifikacijski skupini in se na WJCC uvrstita dve moštvi: prvouvrščeni moštvi iz skupine A in B se pomerita med seboj.

Zmagovalec se uvrsti na naslednji WJCC. Poraženec te tekme igra proti zmagovalcu tekme med drugouvrščenima moštvoma iz skupine A in B; zmagovalec se uvrsti na naslednje WJCC.

## KVALIFIKACIJE - SVETOVNO PRVENSTVO MOŠKI & ŽENSKE

Cona prireditelja: <b>Pacifik</b>	1 moštvo	Zveza prireditelja tekmovanja
	1 moštvo (Pacifik)	Zmagovalec pacifiškega prvenstva (PCC), vsakoletnega tekmovanja pacifiške cone, zmagovalec (ali drugouvrščeni, če je zmagovalec prireditelj) se uvrsti na WCC.
	2 moštvi (Amerike)	Zveza ameriške regije, ki je končala najvišje uvrščena na prejšnjem WCC se uvrsti direktno. Drugo uvrščena zveza iz prejšnjega WCC, odigra tekme proti ostalim članicam ameriške regije, ki se odločijo za nastop v kvalifikacijah. Če se ne odloči nobena, potem se drugo uvrščeno moštvo uvrsti na WCC . Če pa se odigrajo kvalifikacije, potem se na WCC uvrsti zmagovalec kvalifikacij.
	8 moštev (Evropa)	8 najbolje uvrščenih zvez evropske cone iz kvalifikacij, katerih način določi Evropska curling federacija (ECF).

Cona prireditelja: <b>Amerike</b>	1 moštvo	Zveza prireditelja tekmovanja
	2 moštvi (Pacifik)	Zmagovalec in drugo uvrščeno moštvo pacifiškega prvenstva (PCC) , vsakoletnega tekmovanja pacifiške cone, se uvrstita na WCC.
	1 moštvo (Amerike)	Zveza ameriške regije, ki je končala najvišje uvrščena na prejšnjem WCC in ni prireditelj naslednjega WCC, odigra kvalifikacijske tekme proti ostalim članicam ameriške regije, ki se odločijo za nastop v kvalifikacijah. Če se ne odloči nobena, potem se drugo uvrščeno moštvo uvrsti na WCC . Če pa se odigrajo kvalifikacije, potem se na WCC uvrsti zmagovalec kvalifikacij.
	8 moštev (Evropa)	8 najbolje uvrščenih zvez evropske cone iz kvalifikacij, katerih način določi Evropska curling federacija (ECF).

Cona Prireditelja: <b>Evropa</b>	1 moštvo	Zveza prireditelja tekmovanja
	2 moštvi (Pacifik)	Zmagovalec in drugo uvrščeno moštvo pacifiškega prvenstva (PCC) , vsakoletnega tekmovanja pacifiške cone se uvrstita na WCC.
	2 moštvi (Ameriki)	Zveza ameriške regije, ki je končala najvišje uvrščena na prejšnjem WCC se uvrsti direktno. Drugo uvrščena zveza iz prejšnjega WCC, odigra tekme proti ostalim članica ameriške regije, ki se odločijo za nastop v kvalifikacijah. Če se ne odloči nobena, potem se drugouvrščeno moštvo uvrsti na WCC . Če pa se odigrajo kvalifikacije, potem se na WCC uvrsti zmagovalec kvalifikacij.
	7 moštev (Evropa)	7 najbolje uvrščenih zvez evropske cone iz kvalifikacij, katerih način določi Evropska curling federacija (ECF).

## KVALIFIKACIJE - SVETOVNO MLADINSKO PRVENSTVO (WJCC)

Cona Prireditelja:  <b>Pacifik</b>	1 moštvo	Zveza prireditelja tekmovanja
	1 moštvo (Pacifik)	Zmagovalec pacifiškega prvenstva v curlingu (PJCC), vsakoletnega tekmovanja pacifiške regije, zmagovalec (ali drugouvrščeni, če je zmagovalec zveza prireditelja) se uvrsti na naslednje WJCC.
	2 moštvi (Amerike)	Zveza ameriške regije, ki je končala najvišje uvrščena na prejšnjem WJCC se uvrsti direktno. Drugo uvrščena zveza iz prejšnjega WJCC odigra tekme proti ostalim članicam ameriške regije, ki se odločijo za nastop v kvalifikacijah. Če se ne odloči nobena, potem se drugouvrščeno moštvo uvrsti na WJCC . Če pa se odigrajo kvalifikacije, potem se na WJCC uvrsti zmagovalec kvalifikacij.
	6 moštev (Evropa)	5 najvišje uvrščenih reprezentanc iz evropske cone se avtomatično uvrsti na naslednje WJCC plus zmagovalec Evropskega curling izziva EJCC.

Cona prireditelja:  <b>Amerike</b>	1 moštvo	Zveza prireditelja tekmovanja
	1 moštvo (Pacifik)	Zmagovalec pacifiškega prvenstva v curlingu (PJCC), vsakoletnega tekmovanja pacifiške regije, se uvrsti na naslednje WJCC.
	1 moštvo (Amerike)	Zveza ameriške regije iz prejšnjega WJCC, ki ni prireditelj naslednjega , odigra tekme proti ostalim članica ameriške regije, ki se odločijo za nastop v kvalifikacijah. Če se ne odloči nobena, potem se drugo uvrščena moštvo uvrsti na WJCC . Če pa se odigrajo kvalifikacije, potem se na WJCC uvrsti zmagovalec kvalifikacij
	7 moštev (Evropa)	5 najvišje uvrščenih reprezentanc iz evropske cone se avtomatično uvrsti na naslednje WJCC plus prvi dve moštvi iz Evropskega curling izziva EJCC.

Cona Prireditelja:  <b>Evropa</b>	1 moštvo	Zveza prireditelja tekmovanja
	1 moštvo (Pacifik)	Zmagovalec pacifiškega prvenstva v curlingu (PJCC), vsakoletnega tekmovanja pacifiške regije, se uvrsti na naslednje WJCC.
	2 moštvi (Amerike)	Zveza ameriške regije, ki je končala najvišje uvrščena na prejšnjem WJCC se uvrsti direktno. Drugo uvrščena zveza iz prejšnjega WJCC odigra tekme proti ostalim članicam ameriške regije, ki se odločijo za nastop v kvalifikacijah. Če se ne odloči nobena, potem se drugouvrščeno moštvo uvrsti na WJCC . Če pa se odigrajo kvalifikacije, potem se na WJCC uvrsti zmagovalec kvalifikacij.
	6 moštev (Evropa)	5 najvišje uvrščenih reprezentanc iz evropske cone se avtomatično uvrsti na naslednje WJCC plus zmagovalec Evropskega curling izziva EJCC.

## SVETOVNO VETERANSKO PRVENSTVO V CURLINGU (WSCC)

ŠTEVILO MOŠTEV	IGRALNI SISTEM	KONČNICA	RAZVRSTITEV
<b>6-10 prijavljenih moštev</b>	<b>Ena skupina</b>  krožni sistem tekmovanja + končnica najboljših štirih uvrščenih moštev	1. proti 4. in 2. proti 3.  Zmagovalca v finale, poraženca v tekmo za 3. mesto.  Zmag. finala- zlato Por. finala- srebro Zmag za 3.mesto- bronasta medalja	Uvrstitev od 5. do 10. mesta se določi po sistemu razvrščanja WCF.
<b>11-20 prijavljenih moštev</b>  <b>Modra skupina</b> Prej rangirana moštva 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20  <b>Rdeča skupina</b> Prej rangirana moštva 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19  Zveze ki niso igrale na prejšnjem prvenstvu, bodo naključno razvrščene na koncu rangirne liste.	<b>Dve skupini</b> (Modra in Rdeča)  krožni sistem tekmovanja znotraj skupine + Dve najboljše uvrščeni moštvi iz skupine se uvrstita v polfinale  Upošteva se pravilo razvrščanja WCF - Pravilo C9.	1. iz modre skupine igra z 2. iz rdeče skupine. 2. iz modre skupine igra s 1. iz rdeče skupine. Zmagovalca igrata finale, poraženca za 3.mesto.  Zmag. finala- zlato Por. finala- srebro Zmag za 3.mesto- bronasta medalja	Uvrstitev 5. - 20. se določi tako:  Končni položaj v vsaki skupini se določi kot piše zgoraj  Rezultat ustavkovega izziva odloči med isto uvrščenima v vsaki skupini. (primer:modri 4. in rdeči 4. - rezultat ustavkovega izziva določi kdo je 7.).
<b>21-30 prijavljenih moštev</b>  <b>Modra skupina</b> Prej rangirana moštva 1,6,7,12,13,18,19,24,25,30  <b>Rdeča skupina</b> Prej rangirana moštva  2,5,8,11,14,17,20,23,26,29  <b>Zelena skupina</b> Prej rangirana moštva  3,4,9,10,15,16,21,22,27,28  Zveze, ki niso igrale na prejšnjem prvenstvu, bodo naključno razvrščene na koncu razvrstitvene liste.	<b>Tri skupine</b> (Modra, Rdeča in Zelena)  krožni sistem tekmovanja znotraj skupine + Najboljši dve moštvi iz vsake skupine in tretjeuvrščeno moštvo z najboljšim rezultatom ustavkovega izziva gredo v četrtfinale. + Ostali dve tretjeuvrščeni moštvi igrata med seboj, zmagovalec gre v četrtfinale.  Upošteva se pravilo razvrščanja WCF - Pravilo C9.	<b>Četrtfinale:</b> (Tekma 1) Najboljši med prvimi igra proti zmagovalcu kvalifikacij (Tekma 2) Drugi med prvimi igra proti najboljšemu tretjeuvrščenemu moštvu, (Tekma 3) 3. med prvouvrščenimi igra s 3. med drugouvrščenimi (Tekma 4) 1. in 2. med drugouvrščenimi igrata med seboj. <b>Polfinale:</b> Zmagovalec tekme 1 proti zmagovalcu tekme 4 in zmagovalec tekme 2 proti zmagovalcu tekme 3. Zmagovalca igrata za zlato medaljo, poraženca za bronasto medaljo.	Uvrstitev od 5. – 30. se določi tako :  Končna uvrstitev v skupinah, se določi po sistemu razvrščanja WCF.  Rezultat ustavkovega izziva odloči med isto uvrščenimi v vsaki skupini. (primer:modri 4. in rdeči 4. zeleni 4. - rezultat ustavkovega izziva določi, kdo je 11.)

## SVETOVNO PRVENSTVO MEŠANIH DVOJIC (WMDCC)

ŠTEVILO MOŠTEV	IGRALNI SISTEM	KONČNICA	RAZVRSTITEV
<b>6-10 prijavljenih moštev</b>	<b>Ena skupina</b>  krožni sistem tekmovanja + končnica najboljših štirih uvrščenih moštev	1. proti 4. in 2. proti 3.  Zmagovalca v finale, poraženca v tekmo za 3. mesto.  Zmag. finala- zlato Por. finala- srebro Zmag za 3.mesto- bronasta medalja	Uvrstitev od 5. do 10. mesta se določi po sistemu razvrščanja WCF.
<b>11-20 prijavljenih moštev</b>  <b>Modra skupina</b> Prej rangirana moštva  1,4,5,8,9,12,13,16,17,20  <b>Rdeča skupina</b> Prej rangirana moštva 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19  Zveze ki niso igrale na prejšnjem prvenstvu, bodo naključno razvrščene na koncu rangirne liste.	<b>Dve skupini</b> (Modra in Rdeča)  krožni sistem tekmovanja znotraj skupine + Dve najboljši uvrščeni moštvi iz skupine se uvrstita v polfinale  Upošteva se pravilo razvrščanja WCF - Pravilo C9.	1. iz modre skupine igra z 2. iz rdeče skupine. 2. iz modre skupine igra s 1. iz rdeče skupine. Zmagovalca igrata finale, poraženca za 3.mesto.  Zmag. finala- zlato Por. finala- srebro Zmag za 3.mesto- bronasta medalja	Uvrstitev 5. - 20. se določi tako:  Končni položaj v vsaki skupini se določi kot piše zgoraj  Rezultat ustavkovega izziva odloči med isto uvrščenima v vsaki skupini. (primer: modri 4. in rdeči 4. - rezultat ustavkovega izziva določi kdo je 7.).
<b>21-30 prijavljenih moštev</b>  <b>Modra skupina</b> Prej rangirane moštva 1,6,7,12,13,18,19,24,25,30  <b>Rdeča skupina</b> Prej rangirane moštva  2,5,8,11,14,17,20,23,26,29  <b>Zelena skupina</b> Prej rangirane moštva  3,4,9,10,15,16,21,22,27,28  Zveze ki niso igrale na prejšnjem prvenstvu, bodo naključno razvrščene na koncu rangirne liste.	<b>Tri skupine</b> (Modra, Rdeča in Zelena)  krožni sistem tekmovanja znotraj skupine + Najboljši dve moštvi iz vsake skupine in tretjeuvrščeno moštvo z najboljšim rezultatom ustavkovega izziva gredo v četrtfinale + Ostali dve tretjeuvrščeni moštvi igrata med seboj, zmagovalec gre v četrtfinale.  Upošteva se pravilo razvrščanja WCF - Pravilo C9.	<b>Četrtfinale:</b> (Tekma 1) Najboljši med prvimi igra proti zmagovalcu kvalifikacij (Tekma 2) Drugi med prvimi igra proti najboljšemu tretjeuvrščenemu moštvo, (Tekma 3) 3. med prvouvrščenimi igra s 3. med drugouvrščenimi (Tekma 4) 1. in 2. med drugouvrščenimi igrata med seboj. <b>Polfinale:</b> Zmagovalec tekme 1 proti zmagovalcu tekme 4 in zmagovalec tekme 2 proti zmagovalcu tekme 3. Zmagovalca igrata za zlato medaljo, poraženca za bronasto medaljo.	Uvrstitev od 5. – 30. se določi tako :  Končna uvrstitev v skupinah, se določi po sistemu razvrščanja WCF.  Rezultat ustavkovega izziva odloči med isto uvrščenimi v vsaki skupini. (primer: modri 4. in rdeči 4. zeleni 4. - rezultat ustavkovega izziva določi, kdo je 11.)

## PACIFIŠKO PRVENSTVO V CURLINGU (PCC)

Kvalifikacije - Svetovno prvenstvo v curlingu (WCC)

Pacifiška curling federacija (PCF) določi sistem igranja.

**Kvalificira se eno moštvo:**

ŠTEVILO MOŠTEV	IGRALNISISTEM	KONČNICA	KVALIFIKACIJA
6 ali manj prijavljenih moštev	Ena skupina  Dvojni krožni sistem + končnica najboljših štirih moštev.	1. proti 4. in 2. proti 3. igrajo na tri zmage, tekma iz krožnega sistema tekmovanja se šteje kot prva odigrana tekma v seriji na tri zmage. Zmagovalec se uvrsti v finale, poraženec v boj za 3.mesto.  Finale: igrajo na tri zmage, tekma iz krožnega sistema tekmovanja se šteje kot prva odigrana tekma v seriji na tri zmage, zmagovalec dobi zlato medaljo, poraženec srebrno. Ena tekma za tretje mesto, zmagovalec osvoji bron.	Dobitnik zlate medalje se uvrsti na WCC.

**Kvalificirata se dve moštvi:**

ŠTEVILO MOŠTEV	IGRALNI SISTEM	KONČNICA	KVALIFIKACIJA
6 ali manj prijavljenih moštev	Ena skupina  Dvojni krožni sistem + končnica najboljših štirih moštev.	1. proti 4. in 2. proti 3. igrajo na tri zmage, tekma iz krožnega sistema tekmovanja se šteje kot prva odigrana tekma v seriji na tri zmage. Zmagovalec se uvrsti v finale, poraženec v boj za 3.mesto.  Finale: ena tekma, zmagovalec dobi zlato medaljo, poraženec srebrno. Ena tekma za tretje mesto, zmagovalec osvoji bron.	Dobitnika zlate in srebne medalje se uvrstita na WCC.

## PACIFIŠKO MLADINSKO PRVENSTVO V CURLINGU (PJCC)

---

### KVALIFIKACIJE - MLADINSKO SVETOVNO PRVENSTVO V CURLINGU (WJCC)

Pacifiška curling federacija (PCF) določi sistem igranja

Kvalificira se eno moštvo:

ŠTEVILO MOŠTEV	IGRALNI SISTEM	KONČNICA	KVALIFIKACIJA
6 ali manj prijavljenih moštev	Ena skupina  Dvojn i krožni sistem + končnica najboljših štirih moštev.	2. proti 3., zmagovalec gre v finale, poraženec dobi bronasto medaljo.  Zmagovalec tekme 2. proti 3. igra proti 1. Zmagovalec dobi zlato medaljo, poraženec srebrno.	Dobitnik zlate medalje se uvrsti na WJCC.



## EVROPSKO PRVENSTVO V CURLINGU (ECC)

- Na Evropskem prvenstvu v curlingu, se moštva kvalificirajo za Svetovno prvenstvo v curlingu (WCC).
- Če je naslednje WCC v Evropi se zveza prireditelja uvrsti neposredno + 6 najvišje uvrščenih zvez iz Evropskega prvenstva skupine A + zmagovalec "ECC World Challenge".
- Če je naslednji WCC izven Evrope - 7 najvišje uvrščenih zvez iz Evropskega prvenstva skupine A + zmagovalec "ECC World Challenge" se uvrstijo na WCC.
- "ECC World Challenge" - najslabše uvrščeno moštvo iz skupine A (ne upoštevajoč moštva, ki je prireditelj naslednjega WCC če je v Evropi) igra na tri dobljene tekme proti zmagovalcu skupine B. Zmagovalec se uvrsti na WCC.
- Evropska curling federacija ima pravico, da spremeni sistem igranja. Če ni prijavljenih moštev za skupino C, B9 + B10 Ženske in B15 + B16 Moški, ostanejo v skupini B.
- Igra se po pravilih WCF razen če ni drugače dogovorjeno na moštvenem sestanku ali je drugače navedeno v nadaljevanju.

ŠTEVILO MOŠTEV	IGRALNI SISTEM	KONČNICA	RAZVRSTITEV
<b>Skupina A</b> <b>Moški in Ženske</b> <b>10 prijavljenih moštev</b>  <b>A1 - A8</b> <b>+ B1 + B2</b>  Moštva se razvrstijo po rezultatih prejšnjega prvenstva.	<b>Ena skupina</b> krožni sistem tekmovanja + izločilne tekme, če je potrebno (tie-breaker)  <b>Končnica page-play off</b> najboljših štirih moštev	<b>1. proti 2.</b> , zmagovalec v finale, poraženec v polfinale.  <b>3. proti 4.</b> , zmagovalec v polfinale, poraženec v tekmo za 3.mesto. <b>Polfinale:</b> zmagovalec v finale, poraženec v tekmo za 3.mesto.	Razvrstitev A1- A10 se določi po sistemu razvrščanja WCF.  <b>A9 + A10 izpadeta v skupino B.</b> A8 igra proti B1 ECC world challenge na dve dobljeni tekmi.
<b>Skupina B</b> <b>Ženske</b> <b>10 moštev</b>  <b>A9 + A10</b> <b>+ B3 - B8</b> <b>+ C1 + C2</b>  Moštva se razvrstijo po rezultatih prejšnjega prvenstva.	<b>Ena skupina</b> krožni sistem tekmovanja + izločilne tekme, če je potrebno (tie-breaker)  <b>Končnica page-play off</b> najboljših štirih moštev	<b>1. proti 2.</b> , zmagovalec v finale, poraženec v polfinale.  <b>3. proti 4.</b> , zmagovalec v polfinale, poraženec v tekmo za 3.mesto. <b>Polfinale:</b> zmagovalec v finale, poraženec v tekmo za 3.mesto.	Razvrstitev B1- B10 se določi po sistemu razvrščanja WCF.  <b>B1 + B2 napredujeta v skupino A.</b> <b>B9+B10 izpadeta v Skupino C.</b> A8 igra proti B1 ECC world challenge na dve dobljeni tekmi.
<b>Skupina B</b> <b>Moški</b> <b>16 moštev</b>  <b>A9 + A10</b> <b>+ B3 - B14</b> <b>+ C1 + C2</b>  Moštva se razvrstijo po rezultatih prejšnjega prvenstva.	<b>Dve skupini</b> po 8 moštev  Dvojni krožni sistem + izločilne tekme, če je potrebno (tie-breaker) <b>Končnica page-play off</b> najboljših dveh moštev iz vsake skupine.	<b>1. proti 1.</b> , zmagovalec v finale, poraženec v polfinale. <b>2. proti 2.</b> , zmagovalec v polfinale, poraženec v tekmo za 3. mesto. <b>Polfinale:</b> zmagovalec v finale, poraženec v tekmo za 3.mesto.	Razvrstitev B1- B16 se določi po sistemu razvrščanja WCF.. <b>B1 + B2 napredujeta v skupino A.</b> <b>B15 + B16 izpadeta v skupino C.</b> A8 igra proti B1 ECC world challenge na dve dobljeni tekmi.

<b>Skupina C</b> <b>Moški</b> <b>B15+B16+</b> ostale moštva  <b>Skupina C</b> <b>Ženske</b> <b>B9+B10+</b> ostale moštva	<b>Ena skupina</b>  Enojni ali dvojni krožni sistem + izločilne tekme, če je potrebno (tie-breaker)	<b>1. proti 2.:</b> finale	Razvrstitev se določi po sistemu razvrščanja WCF.  <b>C1 + C2 napredujeta v skupino B, ki se odigra v isti sezoni.</b>
--	---	----------------------------	--

## EVROPSKO PRVENSTVO MEŠANIH MOŠTEV (EMCC)

- Mešano moštvo sestavljata dva moška igralca in dve ženski igralki, ki izpolnjujejo pogoje svojih zvez za igranje.
- Evropska curling zveza ima pravico spreminjati pravila igranja.
- Uporabljajo se pravila WCF razen tistih, katera se sprejmejo na moštvenem sestanku pred prvenstvom.

ŠTEVILO MOŠTEV	IGRALNI SISTEM	KONČNICA	RAZVRSTITEV
<b>1-10 prijavljenih moštev</b>  Moštva so rangirana glede na uvrstitev na prejšnjem prvenstvu EMCC.	<b>Ena skupina</b>  krožni sistem tekmovanja + dodatne tekme če so potrebne <b>Končnica page-play off</b> najboljših štirih moštev.	<b>1. proti 2.,</b> zmagovalec v finale, poraženec v polfinale.  <b>3. proti 4.,</b> zmagovalec v polfinale, poraženec v tekmo za 3.mesto. <b>Polfinale:</b> zmagovalec v finale, poraženec v tekmo za 3.mesto.	Razvrstitev A1- A10 se določi po sistemu razvrščanja WCF.
<b>11- 20 prijavljenih moštev</b>  <b>Rdeča skupina (R)</b> 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20 <b>Zelena skupina (G)</b> 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19 Moštva so rangirana glede na uvrstitev na prejšnjem prvenstvu EMCC.	<b>Dve skupini</b>  krožni sistem tekmovanja znotraj skupine + dodatne tekme če so potrebne  <b>Končnica page-play off</b> najboljših dveh moštev iz vsake skupine	<b>R1 proti G1:</b> zmagovalec v finale, poraženec v polfinale.  <b>R2 proti G2:</b> zmagovalec v polfinale, poraženec v tekmo za 3. mesto. <b>Polfinale</b> zmagovalec v finale, poraženec v tekmo za 3. mesto.	Razvrstitev od 1.-10. mesta v obeh skupinah se določi po sistemu razvrščanja WCF. Rezultat ustavkovega izziva se uporabi za končno rangiranje moštev iz istega mesta vendar z različnih skupin. Končni vrstni red se določi od 1. - 20. mesta.

<p><b>21 - 30 prijavljenih moštev</b></p> <p><b>Rdeča skupina (R)</b> 1,6,7,12,13,18, 19,24,25,30</p> <p><b>Zelena skupina (G)</b> 2,5,8,11,14,17, 20,23,26,29</p> <p><b>Rumena skupina (Y)</b> 3,4,9,10,15,16, 21,22,27,28</p> <p>Moštva so rangirana glede na uvrstitev na prejšnjem prvenstvu EMCC.</p> <p>Moštva ki niso sodelovala na prejšnjem prvenstvu, bodo razporejena naključno na koncu rangirne liste.</p>	<p><b>Tri skupine</b></p> <p>krožni sistem tekmovanja znotraj skupine + dodatne tekme če so potrebne</p> <p>Četrtfinale Polfinale Finale</p>	<p>Rezultat ustavkovnega izziva določi vrstni red med zmagovalci in drugouvrščenimi iz vseh treh skupin. + Med tretjeuvrščenimi moštvi bo rezultat ustavkovnega izziva določil pozicije 7,8,9. 8. in 9. moštvo odigrata <b>izziv za krožnim sistemom</b> s katerim se določi 8. mesto v četrtfinalu. <b>Četrtfinale</b> 1. proti 8., 2. proti 7., 3. proti 6., 4. proti 5. Zmagovalci v polfinale. <b>Polfinale</b> (1. proti 4., 2. proti 3.) <b>Polfinale</b> zmagovalca v finale, poraženca za 3-4 mesto.</p>	<p>Razvrstitev od 1.-10. mesta v vseh skupinah se določi po sistemu razvrščanja WCF.</p> <p>Rezultat ustavkovnega izziva se uporabi za končno rangiranje moštev iz istega mesta vendar z različnih skupin.</p> <p>Končni vrstni red se določi od 1. - 30. mesta.</p>
---	--	--	--

## KVALIFIKACIJSKI SISTEM – CONA AMERIKE

---

Za svetovno prvenstvo v curlingu (WCC) in mladinsko svetovno prvenstvo v curlingu (WJCC).

### KVALIFIKACIJSKI IZZIV

Zveza drugo uvrščenega moštva iz cone Amerik iz prejšnjega prvenstva WCC in WJCC, če ni gostitelj naslednjega prvenstva, mora biti na voljo za katerikoli "izziv" ki pride od katerekoli zveze iz cone Amerik.

Če zveza drugo uvrščenega moštva gosti naslednje prvenstvo, potem mora biti na voljo za izziv naslednje uvrščena zveza iz cone Amerik, za katerokoli moštvo zveze, ki prihaja iz Cone Amerik.

### Izziv se odvija po naslednjih kriterijih:

1. Zveza, ki bo določena za izziv, se določi takoj po prvenstvu WCC ali WJCC glede na končno uvrstitev, z upoštevanjem dejstva, kdo bo organiziral naslednje prvenstvo WCC ali WJCC.
2. Ostale zveze cone Amerik, ki želijo sodelovati v izzivu za prvenstvo WCC ali WJCC, morajo oddati prijavo na sekretariat WCF do 31. julija v letu pred naslednjim prvenstvom WCC ali WJCC. Do istega datuma morajo zveze poslati na sekretariat WCF tudi prijavo, če želijo biti prireditelj izziva. Obrazci za prijavo bodo poslani zvezam cone Amerik iz strani WCF do 1. maja.
3. Če se na izziv prijavi le ena zveza, potem se ta zveza avtomatično uvrsti na prvenstvo WCC ali WJCC. Če se ne prijavi nobeno moštvo, se povabilo da coni Evropa ali coni Pacifik, glede na odločitev upravnega odbora WCF.
4. Izziv bo gostila zveza, katera je izzvana na izziv. Kraj in čas izziva morata biti določena in potrjena iz strani WCF do 31. oktobra v letu pred prvenstvom WCC ali WJCC.
5. Izziv se mora igrati v januarju pred prvenstvom WCC ali WJCC.

6. Vsaki zvezi, ki je izzvana na več izzivov, ni potrebno igrati izzivov na istem mestu in na istem kraju.
7. Glavnega sodnika in vodjo lednih tehnikov imenuje zveza prireditelja, potrditi ga mora WCF. Gostujoča zveza mora kriti stroške.
8. Vsaka zveza, ki se prijavi na WCC ali WJCC izziv, je dolžna kriti vse stroške za svoje moštvo za vse dni tekmovanja.
9. WCF ne bo povrnila nobenih stroškov glede prevoza na WCC izziv.
10. Za WJCC izziv bo WCF povrnila stroške letalskega prevoza (za maksimalno 5 oseb) vsaki sodelujoči zvezi, za prevoz od in do mednarodnega letališča, do višine najugodnejše cene, katero ugotovi WCF. Nadomestila se povrnejo tudi zvezam, katera potujejo na kakršnikoli drug način, ter zvezi prireditelja prvenstva za njene potne stroške.

### **Tekmovalni sistem:**

**Dve** prijavljeni moštvi – na tri dobljene tekme

1. dan – Moštveni sestanek + Uradni trening + 1 tekma
2. dan – 2 tekmi
3. dan – 2 tekmi (če sta potrebni)

**Tri** prijavljena moštva – dvojni krožni sistem

Moštveni sestanek + Uradni trening + Tekmi 1 proti 2 in 1 proti 3

2. dan – Tekme 2 proti 3 , 1 proti 2 in 1 proti 3
3. dan – Tekma 2 proti 3 in izločilni boji (tie-breakers), če so potrebni

1. dan –

**Štiri** prijavljena moštva – dvojni krožni sistem

1.dan – Moštveni sestanek + Uradni trening + 1. In 2. krog

2.dan – 3. , 4. in 5. krog

3.dan – 6. krog in izločilni boji (tie-breakers), če so potrebni

**Pet ali šest** prijavljenih moštev – krožni sistem ter končnica 1. proti 2.

1.dan – Moštveni sestanek + Uradni trening + 1. In 2. krog

2.dan – 3. , 4. in 5. krog

3.dan – izločilni boji (tie-breakers), če so potrebni, in končnica 1. proti 2.

**Časovnica:**

- Zaključek WJCC in WCC prvenstva – določena moštva za izziv
- 1. maj – pred tem datumom sekretariat WCF pošlje prijavnice
- 31. julij – končni rok za prijave (prijavnice poslane na sekretariat WCF)
- 31. oktober – do tega datuma, WCF sporoči mesto in datum izziva.  
WCF
- januar – izziv

**MINIMALNI STANDARDI**

---

Zahteve, ki jih morajo izpolnjevati zveze za sodelovanje na WCC:

1. **Curling sezona:** minimalno tri mesece.
2. **Sistemi igranja:** WCF lahko oceni, ali je sistem tekmovanja primeren za vstop zveze na svetovno prvenstvo (WCC).
3. **Kvalifikacija:** nobena zveza, ki do 1. septembra vsako leto nima plačane članarine in ostalih stroškov do WCF nima pravice nastopiti na prvenstvu (WCC).

**POGOJI ZA NASTOPANJE** (v uporabi od 1. junija 2010)

---

1. Igralci, ki imajo državljanstvo države, za katero nastopajo - stalno prebivališče imajo lahko kjerkoli.

**ali**

Tekmovalci, ki živijo v državi, za katero nastopajo, vsaj dve celi leti pred pričetkom tekmovanja.

2. Igralec, ki igra za eno državo na kateremkoli WCF tekmovanju, ali igra v kvalifikacijah za WCF tekmovanja, ne sme nastopati za drugo državo na kateremkoli WCF tekmovanju ali WCF kvalifikacijah dokler ne izpolni enega od zgornjih dveh kriterijev **IN** dokler ne pretečeta dve leti od zadnjega nastopa za prejšnjo državo.
3. Pogoji ne veljajo za Zimske Olimpijske / Paraolimpijske igre, za katera so v veljavi pravila Mednarodnega Olimpijskega / Paraolimpijskega komiteja.
4. Vsak spor glede igranja igralca za določeno državo, ki bi nastal na podlagi teh pogojev, rešuje upravni odbor WCF.

UVRSTITEV												TEKME	Razpored in število tekem			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	4
QX	QX	QX	X	X								4 proti 5 (Q 4.)	1			
QX	QX	X	X	X	X							3 proti 6 (Q 3.) 4 proti 5 (Q 4.)	2			
QX	X	X	X	X	X	X						2 prot i7 (Q 2.) + 3 proti 6 (Q 3.) + 4 proti 5 (Q 4.)	3			
X	X	X	X	X	X	X	X					1 proti 8 (Q 1.) + 2 proti 7 (Q 2.) 3 proti 6 (Q 3.) + 4 proti 5 (Q 4.)	4			
X	X	X	X	X	X	X	X	X				8 proti 9 zmagovalec nato igra proti 1 (Q 1.); 2 proti 7 (Q 2.) + 3 proti 6 (Q 3.) + 4 proti 5 (Q 4.)	1	4		
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			9 proti 10 zmagovalec nato igra proti 1 (Q 1.);7 proti 8 nato zmagovalec igra proti 2 (Q 2.); 3 proti 6 (Q 3.) + 4 proti 5 (Q 4.)	2	4		
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10 proti 11 nato z 1(Q 1.);8 proti 9 nato zmagovalec igra proti 2 (Q 2nd); 6 proti 7 nato zmagovalec igra proti 3 (Q 3.); 4 proti 5 (Q 4.)	3	4		
Q	QX	QX	X	X								4 proti 5 (Q 4.)	1			
Q	QX	X	X	X	X							3 proti 6 (Q 3.) + 4 v 5 (Q 4.)	2			
Q	X	X	X	X	X	X						2 proti 7 (Q 2.) + 3 proti 6 (Q 3.) + 4 proti 5 (Q 4.)	3			
Q	QX	X	X	X	X	X	X					5 proti 8 nato zmagovalec igra proti 4 (Q 4.);6 proti 7 nato zmagovalec igra proti 3 (Q 3.)	2	2		
Q	X	X	X	X	X	X	X	X				7 proti 8 nato zmagovalec igra proti 2 (Q 2.);6 proti 9 nato zmagovalec igra proti 3 (Q 3.); 4 proti 5 (Q 4.)	2	3		
Q	QX	X	X	X	X	X	X	X	X			3 proti 10 in 6 proti 7 nato zmagovalca igrata za (Q 3.);4 proti 9 in 5 proti 8 zmagovalca igrata za (Q 4.)	4	2		
Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	7 proti 8 nato zmagovalec igra proti 3 (Q2.); 3 proti 12 in 6 proti 9 zmagovalca igrata za (Q3.); 4 proti 11 in 5 proti 10, zmagovalca igrata za (Q4.)	1	4	3	
Q	Q	QX	X	X								4 proti 5 (Q 4.)	1			
Q	Q	X	X	X	X							3 proti 6 (Q 3.) + 4 proti 5 (Q 4.)	2			
Q	Q	X	X	X	X	X						6 v 7 nato zmagovalec proti 3 (Q 3.); 4 proti 5 (Q 4.)	2	1		



UVRSTITEV												TEKME				Razpored in število tekem			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					1	2	3	4
Q	Q	X	X	X	X	X	X					6 proti 7 nato zmagovalec igra proti 3 (Q 3.);5 proti 8 nato zmagovalec igra proti 4 (Q4.)	2	2					
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X				6 proti 7 nato zmagovalec igra proti 3 (Q 3.); 4 proti 9 in 5 proti8, zmagovalca igrata za (Q 4.)	3	2					
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X			3 proti 10 in 6 proti 7 zmagovalca igrata za (Q 3.);5 proti 8 in 4 proti 9 zmagovalca igrata za (Q 4.)	4	2					
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X		10 proti 11 nato zmagovalec igra proti 3 ,nato zmagovalec igra proti zmagovalcu 6 proti 7 (Q 3.);5 proti 8 in 4 proti 9 zmagovalca igrata za (Q 4.)	1	4	2				
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	11 v 12 nato zmagovalec igra proti 3, nato zmagovalec igra proti zmagovalcu 7 proti 8 (Q 3.);9 proti 10 nato zmagovalec igra proti 4,nato zmagovalec igra z zmag. 5 proti 6 (Q 4.)	2	4	2				
Q	Q	Q	X	X								4 proti 5 (Q .)	1						
Q	Q	Q	X	X	X							5 proti 6 nato zmagovalec igra proti 4 (Q4.)	1	1					
Q	Q	Q	X	X	X	X						4 proti 7 in 5 proti 6 nato zmagovalca igrata za (Q 4th)	2	1					
Q	Q	Q	X	X	X	X	X					7 proti 8 nato zmagovalec igra proti 4;+5 proti 6;zmagovalca igrata za (Q 4.)	1	2	1				
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X				7 proti 8 nato zmagovalec igra proti 4;+ 6 proti 9 nato zmagovalec igra proti 5;Zmagovalca igrata za (Q 4.)	2	2	1				
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X	X			7 proti 8 nato zmagovalec igra proti 4;+ 6 proti 9 in 5 proti 10 zmag. igrata med sabo;oba zmagovalca igrata za (Q 4)	3	2	1				
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X		4 proti 11 in 7 proti 8 zmag. Igrata med sabo;6 proti 9 in 5 proti 10 zmag. Igrata med sabo;Oba zmagovalca nato igrata za (Q 4.)	4	2	1				
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X	11 proti 12 zmagovalec igra proti 4,nato zmagovalec igra z zmagovalcem 7 proti 8;6 proti 9 in 5 proti 10 nato zmagovalca igrata med sabo;Zmagovalca nato igrata med sabo za (Q 4.)	1	4	2	1			

Q = Kvalificirani

QX = Izenačeni in kvalificirani

X = Izenačeni - Izločilne tekme

## IZLOČILNE TEKME ZA OBSTANEK

UVRSTITEV											TEKME				Razpored in število tekem				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10							1	2	3	4
							X	X						8 proti 9		1			
						X	X	X						7 proti 8 nato poraženec igra proti 9		1	1		
					X	X	X	X						6 proti 9 in 7 proti 8 nato igrata poraženca		2	1		
				X	X	X	X	X						5 proti 6 nato poraženec igra proti 9; + 7 proti 8; poraženca igrata za obstanek		1	2	1	
							X	X	X					9 proti 10, nato zmagovalec igra proti 8		1	1		
						X	X	X	X					7 proti 10 in 8 proti 9		2			
					X	X	X	X	X					6 proti 7 nato poraženec igra proti 10; + 8 proti 9		1	2		
				X	X	X	X	X	X					5 proti 8 nato poraženec igra proti 10; 6 proti 7 nato poraženec igra proti 9		2	2		

X = Izenačeni – Izločilne tekme

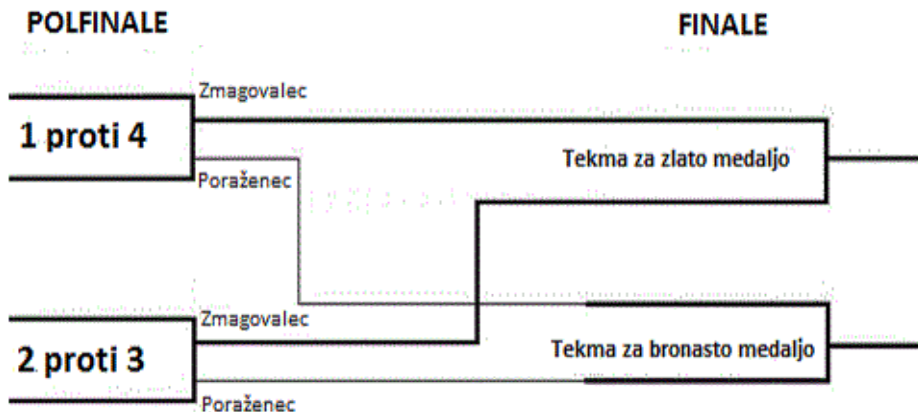
UVRSTITEV										TEKME	Razpored in število tekem			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4
			X	X	X	X	X	X		4 proti 9 zmag. T4, poraž. R9; 5 proti 8 zmag. T5, poraž. R8; 6 proti 7 zmag. T6, poraž. R7; T5 proti T6 nato zmag. proti T4 (Q 4.); R7 proti R8 poraž. proti R9	3	2	1	
		X	X	X	X	X	X	X		3 proti 4 zmag. (Q 3.), nato poraž. proti 9 zmag. T4 poraženec R9; 5 proti 8 zmag. T5, poraž. R8; 6 proti 7 zmag. T6, poraž. R7; T5 proti T6 nato zmag. proti T4 (Q 4.); R7 proti R8 nato poraž. proti R9	1	3	1	1
	X	X	X	X	X	X	X	X		2 proti 9 zmag. (Q 2.), poraž. R9; 3 proti 8 zmag. (Q 3.), poraž. R8; 4 proti 7 zmag. T4, poraž. R7; 5 proti 6 zmag. T5, poraž. R6; T4 proti T5 (Q 4.); R6 proti R9 + R7 proti R8 poraž. igrata med sabo	4	3	1	
X	X	X	X	X	X	X	X	X		1 proti 2 zmag. (Q 1.), nato poraž. proti 9 zmag. (Q 2.), poraž. R9; 3 proti 8 zmag. (Q 3.), poraž. R8; 4 proti 7 zmag. T4, poraž. R7; 5 proti 6 zmag. T5, poraž. R6; T4 proti T5 (Q 4.); R6 proti R9 + R7 proti R8 nato poraž. igrata med sabo	1	4	3	1
			X	X	X	X	X	X	X	9 proti 10 poraž. izpade (10.), zmag. proti 4 zmag. T4, poraž. R9; 5 proti 8 zmag. T5, poraž. R8; 6 proti 7 zmag. T6, poraž. R7; T5 proti T6 nato zmag. proti T4 (Q 4.); R7 proti R8 nato poraž. proti R9	1	3	1	1
		X	X	X	X	X	X	X	X	3 proti 10 zmag. T3, poraž. R10; 4 proti 9 zmag. T4, poraž. R9; 5 proti 8 zmag. T5, poraž. R8; 6 proti 7 zmag. T6, poraž. R7; T3 proti T6 (Q 3.) + T4 proti T5 (Q 4.); R7 proti R10 + R8 proti R9	4	4		
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2 proti 3 zmag. Q 2., nato poraž. proti 10 zmag. T3, poraž. R10; 4 proti 9 zmag. T4, poraž. R9; 5 proti 8 zmag. T5, poraž. R8; 6 proti 7 zmag. T6, poraž. R7; T3 proti T6 (Q 3.) + T4 proti T5 (Q 4.); R7 proti R10 + R8 proti R9	1	4	4	

X = Izenačeni - Izločilne tekme Q = Kvalificirani Tn = kvalif. mesto n Rn = mesto izpada n

## SISTEM KONČNICE (PLAY - OFF)

---

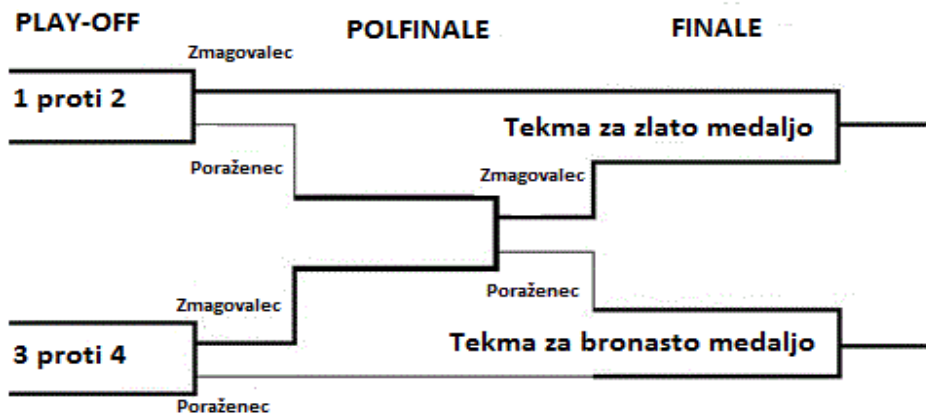
Zimske olimpijske igre, Zimske paraolimpijske igre, Zimska univerzijada



## KONČNICA PAGE PLAY - OFF

---

Moško in žensko svetovno prvenstvo, Mladinsko moško in žensko svetovno prvenstvo, Svetovno prvenstvo v curlingu na invalidskih vozičkih



## PRAVILA OBLAČENJA

---

<u>Oblačila</u>	<u>Pravila opreme</u>
<b>Brezrokavniki</b>	Dovoljen, mora biti barvno usklajen in ustrezno označen (priimek, zveza, ...). Lahko ga nosi eden ali več članov moštva.
<b>Čevlji</b>	Ni omejitev, po želji tekmovalca.
<b>Dvobarvne jakne</b>	Ena barva mora prevladovati, dovoljena še dodatna barva.
<b>Gamaše</b>	Vključujejo nogavice nošene čez hlače, enake morajo biti za celotno moštvo.
<b>Hlače</b>	Moštvo mora imeti hlače iste barve, z enakimi znaki, lahko pa so druge znamke.
<b>Jakne</b>	Po pravilih WCF (priimek, ime zveze, ...).
<b>Jakne s kapuco</b>	Kapuca ne sme biti vidna, mora biti zložena ali skrita.
<b>Kilti</b>	Stalnih barv, hlačne nogavice morajo biti istih barv, lahko je tudi kombinacija hlač in kiltov.
<b>Majice</b>	Lahko je zataknjena v hlače, ali ne.
<b>Naglavni in zapestni trakovi</b>	Lahko ga nosi eden ali več igralcev, če ga nosi več igralcev, morajo biti trakovi enaki. Opremljeni morajo biti z znaki zveze ali prvenstva.
<b>Nakit</b>	ni omejitev
<b>Nogavice</b>	Morajo biti nošene pod hlačami, drugih omejitev ni.
<b>Opornice</b>	Ne smejo biti vidne, nošene so lahko pod majico, jakno ali hlačami.
<b>Pasovi</b>	Če so vidni, morajo biti enaki pri vseh igralcih istega moštva.
<b>Pokrivala</b>	Lahko jo nosi eden ali več članov moštva, če kapo nosi več članov, morajo biti enake, pravilno obrnjene, označene z znaki (zveza ali prvenstvo). Velja tako za igralce, kot tudi za osebje na klopi in trenerja.
<b>Rokavice</b>	ni omejitev
<b>Spodnje majice</b>	Lahko je vidna, dovoljeni so dolgi rokavi pod kratkimi, v kolikor je kombinacija barvno usklajena.
<b>Šali</b>	Lahko ga nosi eden ali več igralcev, če šal nosi več kot en igralec, morajo biti šali enaki.

## SLOVAR IZRAZOV

---

<b>Bližnja stran (Home end)</b>	Stran curling steze, od koder se poda prvi kamen v igri.
<b>Center (Button)</b>	Majhen krog v sredini hiše.
<b>Četrti igralec (Fourth player)</b>	Igralec, ki četrti podaja kamne v vsaki igri.
<b>Čistilko (Peel)</b>	Podaja kamna, ki iz igre izloči obrambni kamen.
<b>Črte za igro na invalidskih vozičkih (Wheelchair lines)</b>	Dve črti, ki segata od spustne črte do zunanjega roba najbližjega kroga hiše. Igralci curlinga na invalidskih vozičkih lahko podajo začnejo tako, da kamen postavijo med ti dve črti.
<b>Delilnik (Divider)</b>	Priprava iz pene/lesa za ločitev posameznih stez.
<b>Dodatna igra (Extra end)</b>	Dodatna igra, ki sledi nedoločenemu izidu po rednem delu igre.
<b>Dotaknjen kamen (Burned stone)</b>	Kamen v gibanju, ki se ga dotakne igralec ali del njegove opreme.
<b>Drnsnik (Slider)</b>	Podlaga na podplatu drsalnega čevlja, ki olajša drsenje po ledeni površini.
<b>Drugi igralec (Second player)</b>	Igralec, ki drugi podaja kamne v vsaki igri.
<b>Držko (Shot)</b>	Kamen, ki je najbližje središču hiše v kateremkoli delu igre.
<b>Dvojno izbitje (Double takeout)</b>	Kamen, ki iz igre izloči dva kamna nasprotnega moštva.
<b>Elektronska naprava spustne črte (Electronic hog line device)</b>	Naprava, ki preverja, ali igralec spusti kamen pred spustno črto.
<b>Grizko (Biter)</b>	Kamen, ki se komaj dotika zunanjega roba zunanjega kroga.
<b>Hiša (House)</b>	Območje koncentričnih krogov na vsaki strani curling steze.
<b>Igra (End)</b>	Del tekme, ki se konča takrat, ko vsako moštvo poda osem kamnov. Ob koncu igre se določijo točke enemu od moštev.
<b>Igralna stran (Playing end)</b>	Stran curling steze, kamor se podaja kamne.
<b>Izbitek (Takeout)</b>	Umik kamna iz igralne površine, ko ga zadane drug kamen.
<b>Kamen (Rock)</b>	Pripomoček iz granita, ki ga igralci curling uporabljajo pri ciljanju v hišo.
<b>Kamen (stone)</b>	Glej: kamen (Rock)
<b>Kamen izven igre (Out-of-play Position)</b>	Kamen, ki je zadel stransko ogrado ali prečkal zadnjo črto, in je tako izven igre.
<b>Kapljica (Pebble)</b>	Kapljice vode, ki jih nanesimo na ledeno površino pred pričetkom igre. Te na ledu zmrznejo in posledično znižajo trenje med ledom in kamnom. Izraz, ki označuje zadnji kamen, ki bo podan v igro v določeni igri.
<b>Kladivo (Hammer)</b>	Glej: hiša (House)
<b>Krogi (Rings)</b>	Glej: hiša (House)
<b>Krogi (Circles)</b>	Glej: hiša (House)
<b>Krožni sistem (Round Robin)</b>	Tekmovanje, kjer vse moštva igrajo med seboj.
<b>Kršitev spustne črte (Hog line violation)</b>	Kamen je izločen iz igre, če ga igralec ne spusti najkasneje na spustni črti na podajalni strani.

<b>Ledena površina</b> <b>(Ice surface)</b>	Celotna ledena površina znotraj zunanjih linij, ki obdajajo curling stezo.
<b>Luknja (Port)</b>	Odprtina, razmik med dvema kamnoma.
<b>Matematični konec</b> <b>(Mathematically eliminated)</b>	Trenutek, ko ima moštvo premalo kamnov še na voljo za podajanje, da bi še lahko dosegla dovolj točk za zmago ali neodločen izid.
<b>Menjava (Alternate)</b>	Registriran član moštva, ki ne igra tekme, ima pa pravico, da zamenja enega od tekmujočih igralcev.
<b>Menjava (Spare)</b>	Glej: menjava (Alternate)
<b>Merilna naprava</b> <b>(Measuring device)</b>	Naprava, ki določi, kateri od kamnov je bližje centru oz. ali je določen kamen v hiši.
<b>Metla (Broom, Brush)</b>	Pripomoček, s katerim igralec pometa/čisti led pred kamnom, ki drsi po stezi.
<b>Mirujoč kamen</b> <b>(Stationary stone)</b>	Kamen v igri, ki miruje
<b>Moč (Weight)</b>	Moč, ki jo igralec odda kamnu pri podaji.
<b>(Hack weight)</b>	Moč, ki jo potrebuje kamen, da doseže linijo odriva na nasprotni strani curling steze.
<b>(Front house weight)</b>	Moč, ki je potrebna da kamen doseže sprednji del hiše na nasprotni strani steze.
<b>Moč zadnje hiše</b> <b>(Back house weight)</b>	Moč podaje, pri kateri kamen doseže zadnji del hiše.
<b>Močno (Hurry)</b>	Navodilo igralcu, naj pometa močneje.
<b>(Team time-out)</b>	60 sekund med igro, namenjenih stiku med moštvom in trenerjem.
<b>Moštvo (Team)</b>	Štirje igralci, ki tekmujejo skupaj. Lahko je vključen tudi peti igralec, ki ima vlogo menjave, in trener. V moštvu mešanih dvojic sta moški in ženska, lahko tudi trener.
<b>(Vice-skip)</b>	Igralec, ki usmerja igro moštva, ko je vodja moštva na vrsti za podajo.
<b>Nameščen kamen</b> <b>(Positioned stone)</b>	Kamna, ki sta pred začetkom vsake igre postavljena na določeno mesto v igri mešanih dvojic.
<b>Nasprotna stran (Away end)</b>	Stran igrišča, v smeri katere se meče prvi kamen v igri.
<b>Območje branjenja</b> <b>(Free guard zone)</b>	Površina igralne steze med središčnico in sredinsko črto, ki ne vključuje dela hiše.
<b>Obvoz (Come Around)</b>	Kamen, ki obvozi drugi, mirujoč kamen in se ustavi za njim.
<b>Obzirna črta</b> <b>(Courtesy line)</b>	Črta, ki nakazuje, kje lahko stojijo igralci moštva, ki ni v fazi meta. Pravilo je namenjeno prostemu pregledu sodnika nad linijo podaje, prepreči pa tudi oviranje igralca, ki podaja kamen.
<b>Odbijač</b> <b>(Back board/Bumper)</b>	Priprava iz pene/ lesa, postavljena po celotni širini obeh strani curling steze.
<b>Odbit kamen</b> <b>(Stone set in motion)</b>	Mirujoč kamen v igri, ki ga drugi kamen požene v igro.
<b>Odboj (Roll)</b>	Pomik kamna vstran, potem ko je zadel mirujoč kamen v igri.
<b>Odrivna črta (Hack line)</b>	Kratka črta (0,457m oz. 1 čevelj in 6 inčev) na obeh straneh curling steze, vzporedna središčnici.
<b>Odrivnik (Hack)</b>	Opora za stopalo na obeh straneh steze, ki igralcu omogoči odriv.
<b>Oprema (Equipment)</b>	Vse kar igralec nosi in uporablja med tekmo.
<b>Osnovni položaj kamna</b>	Mesto na ledu, kjer je bil kamen postavljen, preden ga je od tam izbil drug kamen.

**(Original position of a stone)**

**Podajalna palica**

Pripomoček, ki se namesti na ročaj kamna in služi kot podaljšek roke pri podaji kamna.

**(Delivery stick)**

**Podajalna stran**

Stran curling steze, od koder se kamne podaja v igro.

**(Delivering end)**

**Podajalno moštvo**

Moštvo, ki ima v danem trenutku nadzor nad igralno površino in bo naslednje podajalo kamen.

**(Delivering team)**

**Podajanje (Delivery)**

Gibanje, ki ga izvede igravec, ko v igro podaja kamen.

**Pometanje (Sweeping)**

Premikanje metle naprej in nazaj pred kamnom, ki drsi po ledu. S tem se led čisti in gladi.

**Porinjeno izbitje**

Podan kamen zadane mirujoč kamen v igri, ta pa zadane tretji kamen in ga izbije iz igre.

**(Raise Takeout)**

**Porivanje (Raise)**

Vrsta podaje, pri kateri podan kamen naprej porine drug kamen, ki je že v igri.

**Postopek podajanja**

Zaporedje dejanj v igri, ki se prične s postavitvijo igralca na odrivno ploščo, in konča, ko isti igravec kamen spusti.

**(In the process of delivery)**

**Potujoč kamen (Moving stone)**

Kamen, ki se giblje zaradi moči podaje, ali zaradi odboja od drugega gibajočega kamna.

**Prazna igra (Blank end)**

Igra, v kateri nobeno od moštvo ne osvoji točke.

**Prekratek kamen**

Kamen, ki je izločen iz igre, ker pri podaji ni v celoti presegel spustne črte na nasprotni strani.

**(Hogged stone)**

**Premaknjen kamen**

Mirujoč kamen v igri, ki ga drug kamen premakne na novo pozicijo.

**(Displaced stone)**

**Proti uri (Out-turn)**

Smer rotacije, ki jo igravec (desničar) odda kamnu, kamen se vrti v nasprotni smeri urinega kazalca.

**Prvi igravec (First player)**

Igravec, ki prvi podaja kamne v vsaki igri.

**Rezultat ustavkovega**

V primeru, ko je po rednem delu igre več moštvo z enakim rezultatom, se za končno razvrstitev upošteva izračun povprečnih razdalj zadnjih podaj pred igro, pri čemer izključimo najslabšo razdaljo.

**izziva (Draw shot**

**challenge)**

**Ročaj (Handle)**

Del kamna, ki ga pri odrivu in podaji drži igravec.

**Sodnik (umpire)**

Oseba ali več oseb ki odgovarjajo za nemoten in tekoč potek tekme v skladu s pravili.

Del površine hiše, ki je med središčno in spustno črto.

**(Top of the house)**

**Spustna črta (Hog line)**

Črta po celotni širini curling steze, ki je vzporedna središčnici in je od nje oddaljena 6,4 m (21 čevljev).

Črta, ki po celi dolžini razpolavlja igralno stezo.

**(Centre line)**

**Središče (Tee)**

Popolni center hiše.

**Središčnica (Tee line)**

Črta po celotni širini curling steze, ki gre skozi središče hiše in je vzporedna zadnji črti in spustni črti.

**Steza (Sheet)**

Specifična ledena ploskev na kateri se igra tekma.

**Stranska črta (Side line)**

Linija, ki po obsegu obdaja celotno curling stezo.

**Števko (Counter)**

Vsak kamen, ki je znotraj hiše, ali pa se je dotika, in bi moštvo potencialno lahko prinesel točko.

Prekinitvev tekme, ki jo lahko zahteva moštvo ali sodnik, zaradi različnih okoliščin (pravila, poškodba,...).

**(Technical time-out)**



<b>Tekma (Game)</b>	Obračun dveh moštev, ki igrata določeno število iger, da določita zmagovalca.
<b>Tekmovanje (Competition)</b>	Nedoločeno število moštev, ki z medsebojnimi tekmami določi zmagovalca.
<b>Težak (Heavy)</b>	Kamen, ki ima večjo hitrost od potrebne.
<b>Tiki (Freeze)</b>	Vrsta podaje, kjer se kamen ustavi tik pred drugim mirujočim kamnom.
<b>Točka (Point)</b>	Ob koncu niza dobi moštvo točko za vsak kamen, ki se dotika hiše, ali je znotraj nje in je bližje od nasprotnikovega.
<b>Točke(Score)</b>	Število točk, ki jih dobi moštvo v določeni igri.
<b>Točkovanje (Scoring)</b>	Moštvo dobi točko za vsak kamen, ki se dotika hiše, ali je znotraj hiše in je bližje od nasprotnikovega.
<b>Tretji igralec (Third player)</b>	Igralec, ki tretji podaja kamne v vsaki igri.
<b>Turnir (Bonspiel)</b>	Turnir v curlingu.
<b>Ustavko (Draw)</b>	Kamen, ki se ustavi v hiši ali pred njo.
<b>Ustavkov izziv (Last stone draw)</b>	Dvoboj moštev po koncu treninga, pred tekmo. Vsako moštvo meče en kamen čim bližje centru na domači strani steze. Izmeri se razdalja od kamna do centra, na podlagi tega pa se določi, katero moštvo ima na voljo izbor prvega oz. drugega kamna v prvi igri.
<b>Ustavkova moč (Draw weight)</b>	Moč, ki jo potrebuje kamen, da doseže hišo na nasprotni strani curling steze.
<b>V smeri ure (In-turn)</b>	Smer rotacije, ki jo igralec (desničar) odda kamnu, kamen se vrti v smeri urinega kazalca.
<b>Varko (Guard)</b>	Kamen, ki ga postavimo z namenom, da zaščiti drugi kamen v igri.
<b>Vodja (Skip)</b>	Igralec, ki usmerja igro svojega moštva.
<b>Začetni igralec( Lead)</b>	Igralec, ki prvi v moštvu podaja kamne v vsaki igri.
<b>Zadetek (Hit)</b>	Odboj kamna iz igralne površine, ker ga je zadel drug kamen.
<b>Zadetek z odbojem (Hit and roll)</b>	Kamen, ki nasprotnikovega izloči iz igre, sam pa se odbije in konča na določenem mestu v igri.
<b>Zadnja črta (Back line)</b>	Črta, ki leži za hišo po celotni širini curling steze. Vzporedna je središčnici in je od nje na vsaki strani oddaljena 1,829 m (6 čevljev).
<b>Zadnja hiša (Back of the house)</b>	Del površine hiše, ki je med središčnico in zadnjo črto.
<b>Zavijajoč led (Swingy ice)</b>	Stanje ledu ali kamnov, ko kamni zavijejo več kot običajno.
<b>Zavoj (Curl)</b>	Zavita pot, ki jo naredi kamen, ko potuje po ledu.
<b>Zunanji vpliv (External force)</b>	Kar se zgodi med igro in ni vzrok posredovanja nobenega od moštev.