

MAGYAR CURLING SZÖVETSÉG

CURLING SZABÁLYKÖNYV

(Magyar nyelvű fordítás)

TÉLI OLIMPIAI SPORTÁG



CURLING JÁTÉK-, ÉS VERSENYSZABÁLYZAT

Forrás: WCF angol nyelvű szabálykönyve

2010. október 01.

TARTALOMJEGYZÉK

A CURLING SZELLEMISÉGE	3
ELLENŐRZÉSI FOLYAMATOK	3
A CURLING SZABÁLYAI	4
1. A PÁLYA	4
2. A KÖVEK	5
3. A CSAPATOK	6
4. A JÁTÉKOSOK ELHELYEZKEDÉSE	7
5. A KŐ ELCSÚSZTATÁSA	7
6. A SZABAD VÉDEKEZÉSI ZÓNA (FGZ= Free Guard Zone)	9
7. A SÖPRÉS	9
8. A MEGÉRINTETT MOZGÓ KÖVEK	9
9. ELMOZDÍTOTT ÁLLÓ KÖVEK	10
10. A FELSZERELÉS	11
11. A PONTOZÁS	12
12. FÉLBESZAKADT MÉRKÖZÉSEK	13
13. KERKESSZÉKES CURLING	14
VERSENYSZABÁLYZAT	
1. ÁLTALÁNOS	15
2. A RÉSZTVEVŐ CSAPATOK	15
3. FORMARUHA/ FELSZERELÉS	16
4. A JÁTÉK ELŐTTI EDZÉS	17
5. A JÁTÉK HOSSZA	17
6. A JÁTÉKIDŐ MÉRÉSE	18
7. CSAPAT IDŐKÉRÉSEK	19
8. CSAPATOK RANGSOROLÁSA	20
9. KÖVEK ÉRTÉKELÉSE	21
10. JÁTÉKVEZETŐ	22
VERSENYEK - A JÁTÉKOK RENDSZERE	23
KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER –FÉRFI ÉS NŐI VILÁGBAJNOKSÁG (WCC)	25
ÖVEZETI KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER –JUNIOR VILÁGBAJNOKSÁG (WJCC)	26
A SENIOR VILÁGBAJNOKSÁG JÁTÉKRENDSZERE (WSCC)	28
A CURLING VEGYESPÁROS VILÁGBAJNOKSÁG JÁTÉKRENDSZERE (WMDCC)	29
CSENDES - ÓCEÁNI CURLING BAJNOKSÁG ÉS JUNIOR BAJNOKSÁG (PCC, PJCC)	30
CURLING EURÓPA BAJNOKSÁG (ECC)	32
EURÓPAI VEGYESPÁROS BAJNOKSÁG (EMCC)	33
KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER – AMERIKAI ZÓNA	34
MINIMUM SZABVÁNYOK	36
TIE- BREAK TÁBLÁZAT NÉGYCSAPATOS KVALIFIKÁCIÓRA ÉS KIESÉS ESETÉN	37
PLAY-OFF RENDSZER	41
RUHÁZATRA VONATKOZÓ ELŐÍRÁSOK KIFEJEZÉS GYŰJTEMÉNY	

A CURLING SZELLEMIÉGE

A curling az ügyesség és a hagyomány játéka. Egy jól kivitelezett csúsztatást örömmel nézni és jó érzés látni, hogy a játékosok a curling igazi szellemiségéhez hűen megőrzött tradíciók szem előtt tartása mellett lépnek pályára. A curling játékos célja a győzelem, de sosem az ellenfelek megalázása. Nem próbálja megzavarni az ellene játszókat, sem pedig meggátolni őket abban, hogy legjobb tudásuk szerint játszassanak. Az igazi curling játékos inkább elveszít egy mérkőzést, mintsem a szabályok ellenében játszson.

A játékosok tudatosan sosem szegik meg a szabályokat, és a hagyományokat sem hagyják figyelmen kívül. Amennyiben észlelnék ilyen, nem szándékosan elkövetett szabálytalanságot, azonnal jelzik azt az illetékesnek.

Habár a curling célja a résztvevők viszonylagos gyakorlottságának felmérése, a játék szellemisége megköveteli a résztvevőktől a barátságos, sportszerű és becsületes magatartást.

Szükséges, hogy ez a hozzáállás befolyásolja a játék szabályainak alkalmazását és értelmezését, valamint vezérelje a résztvevőket a jégen, illetve azon kívül.

ELLENŐRZÉSI FOLYAMATOK

A Curling Játék-, és Versenyszabályzatát a Curling Világszövetség (WCF, World Curling Federation) Szabályzati Bizottsága vizsgálja felül, éves tapasztalatok alapján. A tagszervezetek írásban tehetnek javaslatokat, kiegészítéseket a Titkárságnak címezve november 15-ig. Az előterjesztést a WCF Féléves Közgyűlésén megvitatja, majd előterjeszti és szavazással eldönti a WCF Éves Közgyűlésén azt.

WCF, Curling Világszövetség Titkársága

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

WCF, Curling Világszövetség hitvallása

Mint az Olimpiai és Paralimpiai család tagjaként a Curling Világszövetség végzi a curling nemzetközi képviseletét és elősegíti a játék fejlődését a tagszövetségek/ egyesületek hálózatán keresztül.

A CURLING SZABÁLYAI

Ezek a szabályok bármely versenyre, illetve játéokra vonatkoznak és az illetékes curling szervezet által kerülnek érvényesítésre.

1. A PÁLYA

- (a) A pálya hossza a hátfal belső szélétől számítva 45,720 méter (150 láb), szélessége pedig az oldalvonal belső élétől számított maximum 5,0 méter (16 láb 5 hüvelyk). Ez a felület a felfestett vonalak vagy a kerületen elhelyezett térelválasztók által kerül felosztásra. Ha a létesítmény méretei nem teszik lehetővé a pálya fenti méretek szerinti kijelölését, úgy a pálya hossza minimum 44,501 méterre (146 láb), szélessége pedig minimum 4,420 méterre (14 láb 6 hüvelyk) csökkenthető.
- (b) A pálya mindkét végében, jól látható módon párhuzamos vonalakat kell kijelölni az egyik oldalvonalról kiindulva a másik oldalvonalig, az alábbiak szerint:
- (i) a TEE LINE (célvonal), melynek maximális vastagsága 1,27 cm ($\frac{1}{2}$ hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy középpontja a pálya közepétől 17,375 méterre (57 láb) legyen
 - (ii) a BACK LINE (hátsó vonal), melynek maximális vastagsága 1,27 cm ($\frac{1}{2}$ hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy külső széle a célvonalról 1,8219 méterre (6 láb) essen
 - (iii) a HOG LINE (söprési vonal), melynek vastagsága 10,16 cm (4 hüvelyk), úgy kerüljön elhelyezésre, hogy belső széle a célvonal középpontjától számított 6,401 méterre (21 láb) essen.
- (c) A CENTER LINE (középvonal), melynek maximális vastagsága 1,27 cm ($\frac{1}{2}$ hüvelyk), köti össze a célvonal középpontjait és 3,658 méterre (12 láb) a célvonalak középpontjai mögött helyezkedik el.
- (d) A HACK LINE (elrugaszkodási vonal), melynek hossza 0,457 méter (1 láb 6 hüvelyk) és maximális vastagsága 1,27 centiméter ($\frac{1}{2}$ hüvelyk), mindkét középvonal végénél, a célvonallal párhuzamosan kerül elhelyezésre.
- (e) A COURTESY LINE (várakozási vonal), melynek hossza 15,24 centiméter (6 hüvelyk) és maximális vastagsága 1,27 centiméter ($\frac{1}{2}$ hüvelyk), a pálya mindkét végében, a két söprési vonalon kívül és azokkal párhuzamosan kerül elhelyezésre.
- (f) A középpont (a tee), a célvonal és a középvonal keresztmetszetében található. Négy darab koncentrikus kör helyezkedik el a pálya két végében, melyek kívülről befelé haladva az alábbi keresztmetszet mérettel rendelkeznek (a külső él tekintetbe vételével): 1,829 méter (6 láb), 1,219 méter (4 láb), 0,610 méter (2 láb) és a legbelső kör minimálisan 15,24 centiméter (6 hüvelyk).
- (g) A pálya két végében, a hack line-on kerül elhelyezésre két hack (elrugaszkodási pont). Ezek belső éle a középvonaltól számított 7,62

centiméterre (3 hüvelyk) található. Az elrugaszkodási pontok szélessége nem haladhatja meg a 15,24 centimétert (6 hüvelyk), és azokat megfelelő anyag segítségével kell rögzíteni, mely anyag belső éle a hack line belső felére kerül, így az elrugaszkodási pont mérete nem haladja meg a 20,32 centimétert (8 hüvelyk) a hack line előtt. Amennyiben az elrugaszkodási pont a jégre van rögzítve, úgy annak mélysége nem haladhatja meg 3,81 centimétert (1,5 hüvelyk).

- (h) Két hack található a hack line-on a center line két oldalán, annak tengelyébe helyezve, melyek belső széle egymástól 7,62 cm-re (3 hüvelyk) van. A hack szélessége nem haladhatja meg a 15,24 cm-t (6 hüvelyk). A hack-nek megfelelő anyagból kell készülnie, melynek a külső széle a hack line külső oldalán kerül rögzítésre, s melynek hossza nem haladhatja meg a 20,32 cm-t (8 hüvelyk) a back line előtt. Ha a hack a jégbe süllyesztett, akkor nem lehet mélyebben 3,81 cm-nél (1,5 hüvelyk).

2. A KÖVEK

- (a) A curling kő kör alakú, kerülete maximálisan 91,44 centiméter (36 hüvelyk), magassága pedig 11,43 centiméter (4,5 hüvelyk). A kő súlya, beleértve a markolatot és a csavart, nem lehet kevesebb, mint 19,96 kg (44 font), és több, mint 17,24 kg (38 font).
- (b) Minden csapat egy, nyolc kőből álló készletet használ, mely azonos színű markolattal és jól látható jelölésekkel rendelkezik. Abban az esetben, ha egy kő megsérül és játékra alkalmatlanná válik, helyettesítő kő használata szükséges. Amennyiben ez nem áll rendelkezésre, az end során legutoljára elengedett követ kell újra ellökni.
- (c) Ha a kő a játék során eltörik, úgy a csapat - a 'Curling szellemiségét' figyelembe véve - oda helyezi a követ ahova az került volna normál esetben.
- (d) Abban az esetben, ha mozgás közben a kő átfordul és a tetején vagy az oldalán áll meg, úgy azt a játékból azonnal ki kell venni.
- (e) Amennyiben elengedés közben a markolat leválik a kőről, az éppen lökő csapat tag dönthet úgy, hogy a játék folytatódjon vagy az utolsó elengedést megismétli, miután az esetlegesen elmozdult többi curling követ eredeti helyére visszaállították.
- (f) Azok a kövek, amelyek nem állnak meg teljesen a játék-oldalon lévő söprési vonal belső éléig, a játékból azonnal eltávolításra kerülnek, kivéve, ha haladás közben másik kövekbe ütköznek, így ezáltal játékban maradhatnak.
- (g) Az a kő, amely teljes terjedelmében áthalad a hátsó vonalon (back line), a játékból azonnal eltávolítandó.
- (h) Az a kő, amely érinti a pályákat elválasztó vagy a szélső vonalat, a játékból azonnal eltávolítandó, így kerülve el, hogy az áttérjen a szomszédos játékmezőre.

- (i) A kövek helyzetét szemrevételezéssel kell lemérni, amíg a játékrész utolsó köve teljesen meg nem áll. Kivételt képeznek azok a helyzetek, amikor azt kell megítélni, hogy az adott kő játékban van-e, illetve a második, harmadik vagy negyedik kő elengedését megelőzően, annak megállapítására, hogy a kő a Free Guard (szabad védekezési) zónában tartózkodik-e.
- (j) A csapatok a játék részét képező köveken semmilyen módosítást nem tehetnek, illetve azokra vagy azok fölé semmilyen tárgyat nem helyezhetnek.

3. A CSAPATOK

- (a) Egy csapat négy játékosból áll, akik fejenként két követ hozhatnak játékba, meghatározott sorrendben, az ellenféllel felváltva.
- (b) A csapatok a játékosok lökési sorrendjét, illetve a skip és a vice-skip személyét a játék megkezdése előtt meghatározzák és fenntartják végig a játék ideje alatt.
- (c) Abban az esetben, ha egy játékos a játék megkezdésekor nincsen jelen, a csapat az alábbiak szerint cselekedhet:
 - (I) megkezdi a játékot három játékosal. Ekkor az első két csapattag fejenként három követ engedhet el, a harmadik pedig kettőt. A később érkező tag becsatlakozhat az előre meghatározott sorrendbe, egy end megkezdésekor.
 - (II) megkezdi a játékot egy képzett helyettesítő taggal. Ebben az esetben a később érkező játékos nem csatlakozhat be a játékba.
- (d) Abban az esetben, ha a csapat egyik tagja nem tudja folytatni a játékot, a csapat az alábbiak szerint cselekedhet:
 - (I) folytatja a játékot a megmaradt három taggal. Ebben az esetben a kimaradó játékos bármikor visszacsatlakozhat, feltéve, hogy a visszatérő tag két követ még az előre meghatározott elengedési sorrend alapján el lehet csúsztatni.
 - (II) a szóban forgó end megkezdésekor egy képzett helyettesítő játékost hív pályára. Ebben az esetben a lökési sorrend, valamint a skip és a vice-skip személye változhat (a változtatások a játék hátralévő részére vonatkoznak), és a kimaradt tag nem csatlakozhat vissza a játékba.
- (e) Egy csapat nem állhat ki háromnál kevesebb taggal, akik a számukra kijelölt számú követ engedik el minden játékrészben.
- (f) Minden csapat maximálisan egy képzett helyettesítőt alkalmazhat a játék során.
- (g) Abban az esetben, ha egy játékos elengedte az első követ, de a másodikat nem tudja elcsúsztatni, az alábbi szabályok lépnek életbe.
Ha a játékos:
 - (I) a kezdő, a második tag löki el a követ
 - (II) a második lökő, a kezdő játékos engedi el a követ

- (III) a harmadik lökő, a második játékos engedi el a követ
 (IV) a negyedik lökő, a harmadik játékos engedi el a követ.
- (h) Abban az esetben, ha a soron következő játékos nem képes egyik követ sem elcsúsztatni az end során, az alábbi szabály vonatkozik a játék hátralévő részére.
 Ha a játékos:
- (I) a kezdő, a második és a harmadik tag három követ enged el, majd pedig a negyedik játékos a hátralévő kettőt.
 - (II) a második lökő, a kezdő és a harmadik játékos három követ enged el, majd pedig a negyedik játékos a hátralévő kettőt.
 - (III) a harmadik lökő, a kezdő játékos elengedi a harmadik tag első követ, majd a második tag elengedi a harmadik tag második követ, végül pedig a negyedjátékos a hátralévő kettőt.
 - (IV) a negyedik lökő, a második játékos elengedi a negyedik tag első követ, majd a harmadik tag elengedi a negyedik tag második követ.

4. A JÁTÉKOSOK ELHELYEZKEDÉSE

- (a) Az éppen játékban nem lévő (nem csúsztató) csapat
- (I) A kő elengedése alatt a tagok mozdulatlanul állnak a szélső vonalak mentén, a courtesy line-ok között. Kivéve:
 - (a) a skip és/vagy a vice skip mozdulatlanul állhatnak a hátsó vonal mögött az éppen aktív játékosoldalon, de semmilyen módon nem avatkozhatnak bele a lökő csapat skip-jének vagy vice-skip-jének döntéseibe, és
 - (b) a soron következő csúsztató játékos mozdulatlanul helyet foglalhat az aktív játékosoldalon, a hack mögött, a pálya oldalán.
 - (II) Az éppen játékban nem lévő csapat játékosa számára tilos olyan helyen állni, vagy úgy mozogni, hogy azzal a játszó csapatot akadályozza, zavarja, figyelmét elterelje vagy megijessze. Ha mégis ilyen eset történik, vagy ha bármilyen külső körülmény megzavarja az éppen lökő játékost, akkor ő dönthet arról, hogy folytatódjon-e az end vagy az esetlegesen elmozdult kövek visszahelyezése után megismétli-e a csúsztatást.
- (b) Az éppen játékban lévő (csúsztató) csapat
- (I) A házban törtétekért a skip, illetve, amikor a skip csúsztat, a vice-skip felelős.
 - (II) A házért felelős játékos a hog line-on belül helyezkedik el, a megfelelő pályán, annak aktív oldalán, mialatt a csapatársai a köveket engedik el.
 - (III) Azok a játékosok, akik éppen nem felelnek a házért, vagy nem engednek el követ, söprési pozíciót vesznek fel.

5. A KŐ ELCSÚSZTATÁSA

- (a) Hacsak nincsen előre meghatározva vagy a Draw Shot Distance (DSD = Célpont Dobás távolsága) feladat során nem kerül eldöntésre, a játékban ellenfelekként játszó csapatok érmefeldobással döntenek el, hogy az első end

első követ ki engedheti el. Ezt követően az éppen pontot elért csapat lökheti el a következő játékrész első követ.

- (b) Hacsak nincsen előre meghatározva, az első end első követ elengedő csapat választhatja ki a markolat színét arra a játékra.
- (c) A jobbkezes játékosok a középső vonaltól balra eső hack-ből rugaszkodnak el, míg a balkezesek a jobbra eső hack-ből. A rossz hack-ből elengedett követ azonnal ki kell venni a játékból, és az esetlegesen ekkor elmozdult köveket a vétkes csapat vissza helyezi az eredeti helyükre.
- (d) Az aktív pályarész söprési vonalának elérése előtt a követ teljes mértékben el kell engedni. Ha a csúszató játékos nem képes erre, az adott követ a lökő csapat a játékból azonnal ki kell vegye.
- (e) Abban az esetben, ha azt a követ, amely megsértette a söprési vonalat nem vették ki azonnal a játékból és az egy másik kövel ütközött, úgy a vétkes követ az elengedő csapatnak el kell távolítania és az esetlegesen elmozdult többi követ a vétkes csapat tagjainak vissza kell helyeznie eredeti helyére.
- (f) A kő akkor tekinthető játékban lévőnek, ha eléri az aktív pályarész célvonalát. Azt a követ, amely nem érte el az aktív pályarész célvonalát vissza kell küldeni az elrugaszkodási pontba és onnan újra el kell csúsztatni.
- (g) Minden játékosnak folyamatosan felkészülten kell várnia, hogy rá kerüljön a sor, és nem szabad készülődéssel a játékidőt pazarolnia.
- (h) Ha egy olyan játékos enged el követ, aki az ellenfél csapathoz tartozik, akkor meg kell várni, amíg a kő teljesen megáll, majd ki kell cserélni az elengedésre jogosult csapat kövére.
- (i) Abban az esetben, ha egy játékos nem a soron következő követ engedi el, a játék úgy folytatódjon, mintha a hiba nem következett volna be és a vétkes játékos csúsztassa el az end utolsó követ. Ha nem lehet megállapítani, hogy melyik játékos vétett a sorrend ellen, úgy az end első követ elcsúszató csapattag lökje el az utolsó követ is.
- (j) Amennyiben egy játékos figyelmetlenségéből túl sok követ csúsztat el egy end-ben, a játék úgy folytatódjon, mintha a hiba nem következett volna be és a vétkes csapat utolsó játékosa számára rendelkezésre álló kövek száma ennek megfelelően lecsökken.
- (k) Amennyiben egy csapat egy end-ben egymás után két követ csúsztat el:
 - (I) a vétkes csapat távolítsa el a második követ a pályáról és minden, esetlegesen emiatt elmozdult követ állítson vissza az eredeti helyére. Az a játékos, aki a véletlenül játékba hozott követ elengedte, azt újból elcsúsztathatja, a csapat utolsó köveként.
 - (II) ha a szabálytalanság nem kerül felfedezésre amíg a következő kő elengedése meg nem történik, az endet meg kell ismételni.

6. A SZABAD VÉDEKEZÉSI ZÓNA (FGZ= Free Guard Zone)

- (I) Az a kő, amely a tee line és a hog line között, de nem a házban áll meg a játéktoldalon, a szabad védekezési zóna (FGZ) területén helyezkedik el. Emellett azok a játékban lévő kövek, amelyek a szabad védekezési zónában lévő kövekkel ütköztek és a hog line-on vagy előtte állnak meg, szintén a FGZ-ban lévőknek tekinthetők.
- (II) Abban az esetben, ha az end ötödik kövének elcsúsztatását megelőzően az elengedett kő közvetlenül vagy közvetve egy az FGZ-ban lévő követ játékon kívüli területre lök ki, úgy a vétkes követ a játékból ki kell venni és a vétlen csapat az esetlegesen ekkor elmozdult köveket visszahelyezi az eredeti helyükre.

7. A SÖPRÉS

- (a) A söprés oldalirányú mozgásból áll (fontos, hogy a kő teljes szélességében végezzék), nem szennyezi be a pályát a mozgó kő előtt és a kő egyik oldalán fejeződik be.
- (b) A mozdulatlan követ söprés előtt mozgásba kell hozni. Egy elengedett kő által közvetve vagy közvetlenül mozgásba hozott követ a csúsztató csapat bármely egy vagy több játékosa a játéktoldali célvonal előtti területen bárhol söprheti.
- (c) Az elengedett követ egy vagy több játékos söprheti a csúsztató csapatból a játéktoldali célvonal előtti területen bárhol.
- (d) Egyik játékos sem söprheti az ellenfél követét, csak a játéktoldali célvonal mögött, illetve egyik játékos sem kezdheti söpörni az ellenfél követét addig, amíg el nem éri a játéktoldali célvonalat.
- (e) A játéktoldal célvonala mögött egyszerre csak egy játékos söprhet mindkét csapatból. Ez a csúsztató csapatból bárki, míg az ellenfél részéről csak a skip vagy a vice-skip lehet.
- (f) A célvonal mögött a csapatnak elsőbbsége van a saját követét söpörni, de csak olyan módon, hogy azzal ne akadályozza vagy zavarja az ellenfelet.
- (g) Ha a söprés közben szabálysértés következik be, a vétlen csapatnak joga van a játékot továbbengedni, illetve azokat a köveket, amelyek ezáltal elmozdultak, oda visszahelyezni, ahol azok végül a szabálysértés nélkül megálltak volna.

8. A MEGÉRINTETT MOZGÓ KÖVEK

- (a) Az elrugaszkodási oldalon a tee line és a játéktoldalon a hog line között:
 - (I) ha annak a csapatnak valamely tagja vagy felszerelése, akihez a kő tartozik a mozgó kőhöz ér, a vétkes csapat a megérintett követ azonnal vegye ki a játékból,

- (II) ha az ellenfél csapat valamely tagja, annak felszerelése vagy bármely külső tárgy a mozgó kőhöz ér:
1. amennyiben csúsztatott kőről van szó, úgy azt ismételten el kell engedni
 2. amennyiben nem csúsztatott kőről van szó, úgy azt arra a helyre helyezze vissza az a csapat, akihez tartozik, ahol az érintés nélkül megállt volna.
- (b) A játékoldal söprési vonalán (a hog line-on) belül:
- (I) amennyiben saját, mozgásban lévő kővéhez ér vagy érintését okozza egy csapat egy tagja vagy annak felszerelése, miután minden kő nyugalmi helyzetbe került, a vétlen csapat az alábbiak szerint cselekedhet:
1. eltávolítja a pályáról a megérintett követ, és eredeti helyére állítja vissza az összes többi követ, vagy
 2. minden követ otthagy, ahol azok megálltak, vagy
 3. minden követ oda helyez el, ahol azok a vétkes kő megérintése nélkül megálltak volna.
- (II) amennyiben mozgásban lévő kőhöz ér vagy érintését okozza az ellenfél (nem csúsztató) csapat egy tagja vagy annak felszerelése, akkor, miután minden kő nyugalmi helyzetbe került, a vétlen csapat oda helyezheti a köveket, ahova a kövek szerinte valószínűleg megálltak volna akkor, ha nem értek volna hozzá a mozgó kövekhez.
- (III) amennyiben valamilyen külső tényező mozgásban lévő kőhöz ér vagy érintését okozza, akkor, miután minden kő nyugalmi helyzetbe került, a köveket vissza kell helyezni arra a helyre, ahol a kövek megálltak volna a véletlen esemény nélkül. Ha a csapatok nem tudnak megegyezni, akkor a követ újra kell csúsztatni miután minden elmozdított követ visszahelyeznek az eredeti helyükre. Ha nincs egyetértés a kövek eredeti helyét illetően, akkor az endet újra kell játszani.
- (c) Az utolsó elengedett kő (LSD):
- (I) ha a csúsztató csapat egy tagja mozgásban lévő kőhöz ér vagy érintését okozza, akkor a követ el kell mozdítani és 185,4 cm-nek (6 láb 1 inch) kell minősíteni.
- Ha a nem-csúsztató csapat ér a mozgásban levő kőhöz vagy okozza érintését, akkor a követ újra kell csúsztatni.
 - Ha egy külső tárgy ér a mozgásban levő kőhöz vagy okozza érintését, akkor a követ újra kell csúsztatni.

9. ELMOZDÍTOTT ÁLLÓ KÖVEK

- (a) Abban az esetben, ha egy olyan mozdulatlan kő, amely nem befolyásolta volna a mozgó kő útját elmozdításra kerül valamely játékos által, úgy a vétlen csapat ezt a követ eredeti helyére visszaállíthatja.
- (b) Abban az esetben, ha egy olyan mozdulatlan kő, amely nem befolyásolta volna a mozgó kő útját elmozdításra kerül valamely külső tárgy által, úgy a

csapatok közös megegyezéssel ezt a követ eredeti helyére visszaállíthatják.

- (c) Abban az esetben, ha egy olyan kő, amely befolyásolta volna a mozgó kő útvonalát elmozdításra kerül egy játékos által, akkor, miután minden kő nyugalmi állapotba került, a vétkes csapat az alábbiak szerint cselekedhet:
 - (I) minden követ otthagya, ahol azok megálltak, vagy
 - (II) eltávolítja azt a követ, amelynek útvonala befolyásoló lett volna a játékosra nézve és minden olyan követ visszaállít a helyére, amelyek a szabálysértés során elmozdultak, vagy
 - (III) a követeket arra a valószínűsíthető helyükre helyezik el, ahol azok megálltak volna, ha a szóban forgó kő nem kerül elmozdításra.
- (d) Abban az esetben, ha egy olyan kő, amely befolyásolta volna a mozgó kő útvonalát elmozdításra kerül egy külső tárgy által, akkor, miután minden kő nyugalmi állapotba került, azokat oda kell visszahelyezni, ahol azok valószínűleg megálltak volna, ha a szóban forgó kő nem kerül elmozdításra. Amennyiben a csapatok nem tudnak egyezsége jutni, a követ újra el kell engedni, miután minden más kő az eredeti helyére került visszaállításra. Amennyiben az eredeti pozíciókról a csapatok nem tudnak megegyezni, az endet újra kell játszani.
- (e) Ha a kövek elmozdulását a pályaelválasztóknak való ütközésük okozza, úgy a vétkes csapat a követeket az eredeti helyükre állíthatja vissza.
- (f) Az utolsó elengedett kő (LSD):
 - (I) ha a csúsztató csapat egy tagja elmozdít egy álló követ vagy elmozdítását okozza, akkor mielőtt a mérést elvégzik, a követ el kell mozdtítani és 185,4 cm-nek (6 láb 1 inch) kell minősíteni.
 - (II) ha a nem-csúsztató csapat elmozdít egy álló követ vagy elmozdítását okozza, akkor mielőtt a mérést elvégzik, akkor a csúsztató csapat visszaállítja a követ az eredeti helyére.
 - (III) ha egy külső tárgy elmozdít egy álló követ vagy elmozdítását okozza, akkor mielőtt a mérést elvégzik, akkor a csúsztató csapat visszaállítja a követ az eredeti helyére.

10. A FELSZERELÉS

- (a) Tilos a jég felületének megrongálása valamely felszereléssel, kézzel vagy testtel.
- (b) Tilos elektronikus kommunikációs vagy bármely más, hangmódosító eszköz használata a játék alatt.
- (c) Abban az esetben, ha elektronikus hang mérő eszközt használnak a játék során,
 - (I) akkor a csúsztatás előtt a markolatot megfelelően kell aktiválni azért, hogy az működjön a kicsúszás alatt vagy ezt a követ hang mérő eszközként kell tekinteni.
 - (II) a kő elengedése alatt egy- vagy többujjas kesztyű viselése tilos a kő

elengedéséhez használt kézen.

- (d) Amennyiben a játékban fennakadást nem okoz, a játékos sörte-, vagy szintetikus seprűjét bármikor lecserélheti. Az a csapattag, aki cirokseprű használata mellett dönt, nem cserélheti le azt a játék folyamán.
- (e) Csúsztatást segítő bot használata az alábbiak szerint kerül korlátozásra:
 - (I) Tilos használni bármilyen WCF- vagy rangsoroló eseményen, kivéve a kerekesszékes versenyeket.
 - (II) Azok a versenyzők, akik csúsztatást segítő botot használnak a kövek ellökéséhez, az egész játék folyamán ilyen módon kell csúsztatniuk.
 - (III) A követ egy egyenes vonal mentén kell kicsúsztatni a hack-ből a cél felé.
 - (IV) A követ teljesen el kell engedni a bottal, mielőtt a játékos valamelyik lába eléri a csúsztatási oldal célvonalát (tee line).
 - (V) A csúsztatást segítő bot semmilyen mechanikai előnyhöz nem segítheti használóját, csupán a kar/kéz meghosszabbításaként funkcionálhat.

11. A PONTOZÁS

- (a) A játék kimenetelét ponttöbbség dönti el, a tervezett számú játékrészek (end) befejeztével, vagy ha egy csapat elismeri ellenfele győzelmét, vagy amennyiben egy csapat matematikailag kiesik. Amennyiben a tervezett számú end befejeztével az eredmény döntetlen, a játék extra end-ek segítségével folytatódik, amíg egy csapat ponttöbbséggel nem győz.
- (b) Egy end befejeztével (amikor már minden kőre sor került) a csapat minden egyes olyan kővéért egy pontot kap, amely a célponthoz közelebb áll a házban vagy annak érintésével, mint az ellenfél bármelyik köve.
- (c) Az end végeztével a pontszám akkor tekinthető eldöntöttnek, ha arról a házért felelős skipek vagy vice-skipek megegyeztek. Amennyiben a pontszám meghatározása előtt olyan kövek kerülnek eltávolításra, melyek befolyásolták volna az eredményt, a véletlen csapat megkapja azt a pontelőnyt, amely a mérés során bekövetkezett volna.
- (d) Abban az esetben, ha az end végén a pontszám meghatározásakor a csapatok szemrevételezéssel nem tudják meghatározni, hogy melyik kő áll közelebb a középponthoz, vagy hogy egy adott kő érinti-e a házat, mérőeszköz használata szükséges. A mérés a középpont és a kő legközelebbi pontja között megy végbe. Mindkét csapatból a házért felelős személy figyelemmel kísérik a mérőeszközzel történő mérést.
- (e) Abban az esetben, ha két kő olyan közel áll a középponthoz, hogy mérő műszer használata nem lehetséges, úgy a mérést szemrevételezéssel kell elvégezni.
- (f) Abban az esetben, ha nem születik megegyezés sem a műszer, sem pedig szemrevételezés által, úgy a köveket egyenlőnek kell tekinteni, és:

- (I) ha a mérés azt döntötte volna el, hogy melyik csapat kapja a pontot, úgy az end eredménytelen
 - (II) ha a mérés a többletpontokról döntött volna, úgy csak a célponthoz közeli kövek számítanak.
- (g) Amennyiben a pontszám meghatározása előtt külső tárgy által olyan kövek kerülnek eltávolításra, melyek befolyásolták volna az eredményt, az alábbiak szerint kell eljárni:
- (I) ha az elmozdított kövek meghatározták volna, hogy melyik csapat kap pontot, úgy az endet újra kell játszani
 - (II) ha egy csapat megszerzett egy/több pontot és az elmozdított kő/kövek meghatározták volna, hogy hány többletpont került volna kiosztásra, úgy az érintett csapat döntheti el, hogy újrajátssza az endet vagy megtartja a megszerzett pontokat.
- (h) A csapat csak akkor adhatja fel a játékot, ha az adott csapat épp csúsztató csapat. Ha az end befejezése előtt adja fel a játékot, akkor az adott pillanatban lévő pozíciók alapján pontszám kerül meghatározásra a következő módon:
- (I) ha mindkét csapatnak vannak még csúsztatásra váró kövei, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára.
 - (II) Ha az egyik csapat már minden követ lecsúsztatta, akkor:
 1. ha a csapat által csúsztatott kövek mindegyike számít, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára.
 2. Ha annak a csapatnak, amelyik még nem csúsztatta le minden követ, van olyan köve, ami számít, akkor azokat a pontokat meg kell adni és az eredményjelző táblán fel kell tüntetni.
 3. Ha nincs pontot érő kő, akkor X-et kell írni az eredményjelző táblára.
- (i) Abban az esetben, ha egy csapat nem kezdi meg a játékot a kijelölt időben, az alábbiak szerint kell eljárni:
- (I) ha a játék kezdete 1-15 percet késik, úgy a vétlen csapat egy pontot kap, és az első aktív játékrész utolsó követ elcsúsztathatja, valamint egy end lejátszottnak tekinthető.
 - (II) ha a játék kezdete 15-30 percet késik, úgy a vétlen csapat további egy pontot kap, és az első aktív játékrész utolsó követ elcsúsztathatja, valamint két end lejátszottnak tekinthető.
 - (III) amennyiben a játék nem kezdődik el 30 perc elteltével, a vétlen csapat nyertesnek tekinthető játék elkobzása által.
- (j) Az elkobzással végződő mérkőzés eredményét „GY-V” (győztes-vesztes) módon kell regisztrálni.

12. FÉLBESZAKADT MÉRKŐZÉSEK

Ha bármilyen okból egy mérkőzés félbeszakad, úgy a mérkőzés onnan kezdődik újra, ahol meg lett állítva.

13. KERESSZÉKES CURLING

- (a) A köveket mozdulatlan kerekesszékből kell elcsúsztatni.
- (b) Amikor a követ a hack és a csúsztatásoldali ház tetejének legtávolabbi széle közötti területről csúsztatják, akkor a széket úgy kell elhelyezni, hogy a csúsztatás kezdetekor a kő a középvonalon legyen. Amikor a követ a csúsztatásoldali hog line és ház tetejének legtávolabbi széle közötti területről csúsztatják, akkor a széket úgy kell elhelyezni, hogy a csúsztatás kezdetekor a kő teljes szélességében a kerekesszékes vonalon belül legyen.
- (c) A kő elengedése alatt a csúsztató játékos lába nem érintheti a jég felületét és a szék kerekeinek közvetlenül érintkezniük kell a jéggel.
- (d) A kő kicsúsztatása történhet a hagyományos módon, kézzel/karral vagy jóváhagyott csúsztatást segítő bottal. A követ teljes mértékben kézzel és bottal el kell engedni, mielőtt az eléri a csúsztatási oldal söprési vonalát, a hog line-t.

(e) A kő akkor van játékban, ha eléri a csúsztatási oldal söprési vonalát. Azt a követ, amely nem éri el a csúsztatási oldal söprési vonalát, azt vissza lehet adni a játékosnak és az újra elcsúsztathatja.
- (d) Söprés nem megengedett.
- (e) A WCF kerekesszékes versenyein a jégen tartózkodó mindkét csapatban négy kőelengedő játékosnak kell szerepelnie és vegyesen kell női és férfi játékosoknak részt venni az egész mérkőzés során.

VERSENYSZABÁLYZAT

1. ÁLTALÁNOS

- (a) A WCF versenyek szabályai a Curling Világszövetség (WCF – World Curling Federation) érvényes előírásai. Bármilyen módosítást a csapatgyűlésen kell megvitatni.
- (b) A WCF versenyek időpontjairól a WCF igazgatótanácsa dönt.
- (c) A játék-és esemény időrendet a WCF határozza meg a házigazda szervezőbizottsággal egyetértésben.
- (d) A WCF versenyek területén belül a dohányzás tilos.
- (e) A WCF anti-drog szabályai és eljárásai az irányadóak, amelyek megegyeznek a Drogellenes Világitroda (World Anti-Doping Agency) követelményeivel

és a WCF Anti-Drog füzetében kerülnek leközlésre.

- (f) A javasolt pályaméretektől való bármilyen eltérést a WCF-nek kell jóváhagynia.
- (g) A WCF bajnokságain az első helyezett arany érmet, a második helyezett ezüst érmet és a harmadik helyezett bronz érmet kap. A játékosokat (5 fő) és edzőjüket illeti meg az érmet, és ők léphetnek fel az emelvényre. A téli olimpiai játékokon és a téli paraolimpiai játékokon csak a játékosok (5) kapnak érmet és csak ők léphetnek a pódiumra.

2. A RÉSZTVEVŐ CSAPATOK

- (a) Minden csapatot szervezete/szövetsége nevez.
- (b) Ha egy kijelölt csapat nem képes vagy nem kíván részt venni egy versenyen, az érintett szervezet/szövetség jelölhet egy másik csapatot.
- (c) A csapatoknak minden alkalommal előre meghatározva kell lenniük a verseny kezdete előtt legalább 14 nappal.
- (d) A WCF versenyeken minden játékos szabálytisztelő tagként jótáll azért a szövetségért/szervezetért, amelynek tagja.
- (e) Annak érdekében, hogy egy versenyző az Ifjúsági Curling Világbajnokságon (World Junior Curling Championships – WJCC) és annak kvalifikációs eseményein részt vehessen, a játékosnak 21 évesnél fiatalabbnak kell lennie a bajnokság időpontját megelőző év júniusának 30.-ig bezárólag.
- (f) Annak érdekében, hogy egy versenyző a Szenior Curling Világbajnokságon (World Senior Curling Championships – WSCC) és annak rangadóin részt vehessen, a játékosnak 50 évesnél idősebbnek kell lennie a bajnokság időpontját megelőző év júniusának 30.-ig bezárólag.
- (g) Annak érdekében, hogy egy versenyző a Kerekesszékes Curling Világbajnokságon (World Wheelchair Curling Championships – WWCC) részt vehessen, a játékosnak látható fogyatékkal kell rendelkeznie az alsó lábrész/testtartási funkciók területén (pl.: gerincsérülés, agyi bénulás, összetett szklerózis, mindkét láb amputálása stb.) és ezáltal a kerekesszéket mindennapi használatban kell alkalmazza – konkrétan olyan személy, aki nem járóbeteg vagy csak nagyon rövid távolságot képes a saját lábán megtenni. A minimális fogyatékos meghatározása és a megfelelő besorolás a nemzetközi sport osztályozó szakemberek hatásköre.
- (h) Minden versenyzőnek és edzőnek kötelező a csapatgyűlésen (Team Meeting) részt venni. Amennyiben, a fő döntőbíró beleegyezése nélkül, nem jelennek meg az eseményen, elvesztik az első end utolsó kövének előnyét. Az alapszakasz után bejutott csapatokból a legfontosabb egy, vagy két embernek (játékos és/vagy edző) jelen kell lennie a Csapatátjékoztatón, különben a csapat elveszti választási jogait (első, vagy második gyakorlás; kövek színe

stb.), ami alaphelyzetben megilleti őket.

- (i) A csapat csúsztatási sorrendje, a skip és a vice-skip pozíciók, a cserejátékos személye, valamint az edző neve mind fel van sorolva a csapat-felállási nyomtatványon, melyet a fő döntőbíró részére kell eljuttatni a verseny előtti tréning megkezdése előtt. A csapat vezetője / nemzeti edző / tolmács, ha szükséges, szintén felsorolásra kerülnek. Bármilyen változtatás esetén egy új nyomtatványt kell eljuttatni a fő döntőbíró számára legalább 15 perccel a játék előtti tréning megkezdése előtt.
- (j) A csapat négy játékosal kezdi meg a játékot, akik követ csúsztatnak el.
- (k) Amikor a játék már zajlik, az edzőnek, a cserejátékosnak, és minden más hivatalos személynek tilos kommunikálni a pályán lévő játékosokkal, vagy a játéktéren tartózkodni, kivéve a speciális szüneteket, vagy időkérést. Az edző, a cserejátékos és a csapat egy hivatalos személye részt vehet az esemény és a meccsek előtti bemelegítésen, de nem kommunikálhatnak a csapat játékosaival az „Utolsó Draw Dobás” (Last Shot Draw) alatt. A játék időtartama alatt nem folyhat kommunikáció az edzői padtól azoknak a személyeknek, akik nincsenek a kijelölt edzői területen.
- (l) Annak érdekében, hogy a versenyzők a média és a közönség számára beazonosíthatóak legyenek, a csapatokat a szervezet/szövetség nevezési nevével illetve, a skip nevével jelölik.

3. FORMARUHA/ FELSZERELÉS

- (a) Minden csapat minden tagja egymással megegyező formaruhát és megfelelő lábbelit visel, amikor játék, illetve verseny idején a pályára lép. A csapat világos színű trikót és hosszú ujjút/felsőt visel, ha számára a világos markolatú kövek lettek kijelölve, és sötét színű trikót és hosszú ujjút/felsőt visel, ha számára a sötét markolatú kövek lettek kijelölve. Az öltözet színét jelenteni kell a WCF számára minden egyes verseny előtt. Az edzőnek/hivatalos személynek, a játékosokkal megegyező ruhát kell viselnie, amikor a játéktéren tartózkodik. A piros sötét színnek számít.
- (b) Minden trikón és hosszú ujjún/felsőrészen fel kell tüntetni a versenyző családnevét, 5,08 cm (2 hüvelyk), vagy annál nagyobb méretű betűkkel, a ruházat felső-hátsó részén és annak a szövetségnek/szervezetnek a nevét, amelyben versenyez, 5,08 cm (2 hüvelyk) vagy annál nagyobb betűkkel a hátoldalon, a derékrész felett. Ha szükséges, a nemzeti embléma is feltüntethető a hátoldalon, de csakis a szövetség/szervezet és a versenyző családneve között. A szövetség/szervezet megnevezése nem elhagyható. Amennyiben egy csapaton belül két versenyzőnek ugyanaz a családneve, úgy a keresztnév első betűjét is meg kell jeleníteni.
- (c) Reklám csakis a WCF érvényes rendelkezései alapján helyezhető el a versenyző ruházatán vagy felszerelésén. A WCF, egyéni mérlegelése alapján, megtilthat bármilyen ruházatot vagy felszerelést, amelyet nem elfogadhatónak vagy nem megfelelőnek érez a játékhoz.

4. A JÁTÉK ELŐTTI EDZÉS

- (a) A WCF versenyek kezdete előtt minden csapat számára lehetőség van azon a pályán gyakorolnia, ahol játszani fog.
- (b) A játék előtti edzés időpontját és hosszát a csapatgyűlésen kell meghatározni.
- (c) A körmérkőzések idejére vonatkozó verseny előtti edzések sorrendje a lehetőségek szerint előre kijelölt, annak figyelembevételével, hogy minden csapatnak egyenlő mennyiségű első és második edzés biztosított. Olyan körmérkőzések esetén, ahol ez előre nem meghatározható, az a csapat edz másodiknak, amely magasabb helyezést ér el a célpont dobások (Draw Shot Challenge) során.
- (d) Az utólagos körmérkőzések (post round robin) esetében az a csapat edz elsőnek, amelyik az első end utolsó követ csúsztatja.
- (e) Amennyiben a fő jégmester szükségesnek látja, a játék előtti edzések után a jég tisztításra kerül, a játéktér pedig újrapermetezésre, a bemelegítés után.

5. A JÁTÉK HOSSZA

- (a) A 10 end-re tervezett mérkőzések esetén minimum 6 endet kell végigjátszani, amennyiben körmérkőzésről vagy tie-break meccsről van szó, illetve 8 endet kell végigjátszani play-off mérkőzések esetében.
- (b) A 8 end-re tervezett versenyeken minimum 6 endet be kell fejezni.

6. A JÁTÉKIDŐ MÉRÉSE

- (a) Minden egyes csapat 73 percnyi játékidőt kap egy 10 end-es mérkőzés során, 59 percet 8 endes mérkőzéseknél (68 percet kerekesszékes meccsnél, 46 percet vegyes-páros meccsnél). Ezt az időt rögzíteni kell és a csapat játékosai és edzői számára láthatóvá tenni végig a játék során. Amennyiben egy csapat késlekedik elkezdni a mérkőzést, mindegyik csapat játékidője 7 perccel (kerekesszékeseknél és vegyes-párosnál 8 perccel) csökken minden olyan end-re vonatkozóan, amely befejezettnek tekinthető (Isd. Curling Játékszabályok 11(i)).
- (b) Amikor extra end-re van szükség, a mérőórát újra kell indítani és mindegyik csapat 8 perc játékidőt (kerekesszékeseknél 9 perc, vegyes-párosnál 7 perc) kap minden egyes extra end-re.
- (c) A meccs és a csúsztató csapat játékidője akkor kezdődik, amikor a mérkőzés első köve áthalad a csúsztató oldal tee line-ján. A csúsztató csapat játékidője addig fut, amíg:
 - (l) minden kő nyugalmi állapotba nem került vagy át nem haladt a hátsó vonalon és

- (II) a csúsztató csapat által vétett szabálysértések miatt elmozdult kövek, amennyiben ezeket visszahelyezni szükséges, eredeti helyükre vissza nem lettek állítva
- (III) a versenyzők el nem hagyják a pályát a másik csapat részére, a házáért felelős személy a hátsó vonal mögött foglal helyet, a csúsztató személy és a söprő tagok pedig a pálya szélére vonultak vissza.

Ha minden fenti feltétel teljesül, a nem csúsztató csapat következik a kövek elengedésében és a játékidő mérő óra újra elindul.

Ha a nem csúsztató csapat miatt mozdult el egy kő, akkor a vétkes csapat ideje megy.

Amennyiben valamilyen külső tárgy miatt kövek mozdulnak el, mindkét órát le kell állítani.

- (d) Egy csapat csak akkor csúsztathat követ, ha az óra megy, vagy ha felkészültek az idő elindítására. Bármilyen szabálysértés bekövetkeztével a követ újra el kell csúsztatni, miután az elmozdult köveket visszahelyezték eredeti helyükre. A vétkes csapat ideje megy azalatt, amíg a köveket visszahelyezik az eredeti pozíciójukba és az újradozás alatt.
- (e) Mindkét órát meg kell állítani, ha az end utolsó köve, illetve minden kő, amelyet az előbbi befolyásol, nyugalmi helyzetbe kerül vagy átlépi a hátsó vonalat. Miután a csapatok megegyeztek az end végső pontszámáról, szünet következik, és egyik óra sem megy. Ha mérés szükséges, a szünet a mérés befejeztével kezdődik. Az end-ek közti szünet hossza, amely a televíziós közvetítéstől és egyéb külső faktoroktól függhet, minden versenyre külön kerül meghatározásra és a csapat-gyűlésen kerül bejelentésre. Ha egy szünet három vagy több perces, a csapatokat tájékoztatni kell arról, ha már csak egy perc van hátra a szünetből. A csúsztató csapat órája a szünet lezárásakor automatikusan elindul. A szünet hossza általában:
 - (I) 1 perc egy end befejezésekor, kivéve az (e)(ii) és (e)(iii) esetekben. A csapatok nem találkozhatnak vagy kommunikálhatnak semmilyen módon az edzővel, a csere csapattaggal vagy bármilyen más csapat tisztviselővel.
 - (II) 5 perc a középső end befejeztével. A csapatok találkozhatnak az edzővel, a csere csapattaggal vagy bármilyen más csapat tisztviselővel a játék helyszínén.
 - (III) 3 perc az előre tervezett számú end-ek befejeztével, az extra end-ek megkezdése előtt. A csapatok találkozhatnak az edzővel, a csere csapattaggal vagy bármilyen más csapat tisztviselővel a játék helyszínén.
- (f) Az órát minden esetben meg kell állítani, ha a játékvezető beavatkozik.
- (g) Ha egy játékos újra elcsúsztathat egy követ, akkor a játékvezető dönti el, hogy az ehhez szükséges időt az adott csapat játékidőjéből vonják-e le.
- (h) Amennyiben egy endet újra kell játszani, az órákat oda kell visszaállítani, ahol

a megelőző end befejeztével álltak.

- (i) Ha a játékvezető úgy dönt, hogy egy csapat szükségtelenül késlelteti a játékot, úgy a figyelmezteti a vétkes csapat skip-jét és a figyelmeztetés után, amennyiben a következő kő nem éri el a csúsztatási oldal célvonalát 45 másodpercen belül, úgy a követ azonnal el kell távolítani a játékból.
- (j) Minden csapatnak a számára kijelölt időn belül be kell fejeznie a versenyt, vagy feladnia a meccset. Amennyiben egy kő a csúsztatási oldal célvonalát még azelőtt éri el, hogy az idő letelt, a kő időben elcsúsztatottnak tekinthető.

7. CSAPAT IDŐKÉRÉSEK

- (a) Az edzői közbeavatkozás nem megengedett, ha a nem a saját csapat órája megy.
- (b) Egy csapat kétszer 60 másodpercnyi időt kérhet egy 10 end-es játék során, és egyszer 60 másodpercnyt minden extra end-ben.
- (c) A csapat időkéresek lebonyolítása a következő:
 - (I) csak a jégen tartózkodó játékosok kérhetnek időt
 - (II) időt bármelyik csapattag kérhet, de csak akkor, amikor a csapat órája megy
 - (III) a játékos az időkérést "T" kézzel jelzi. A csapat órája azonnal megáll, amint a jelzést az időmérő felügyelő érzékeli.
 - (IV) csak egyetlen személy, aki a kijelölt edzői területen foglal helyet és egy tolmács, ha szükség van rá, találkozhat a csapattal. Ennek a bizonyos személynek a számára ésszerű időmennyiség áll rendelkezésre, hogy odaérjen a csapathoz, mielőtt az időkéres elkezdődik. Az "odaérési időt" a fő játékvezető határozza meg a csapatgyűlésen. A 60 másodperces időkéres akkor kezdődik, amikor az "odaérési idő" letelt, vagy amint az illető személy felvette a kapcsolatot a csapattal. Abban az esetben, ha a pálya mellett sétálósvok vannak kialakítva, a személy nem állhat a jég felületén.
 - (V) A csapatot figyelmeztetni kell, amikor csak 10 másodperc van hátra az időkéresből.
 - (VI) Amikor lejárt a 60 másodperc, az edzői padon ülő személynek be kell fejeznie a csapattal való kommunikációt és a csapat órája újra elindul. Ha a csapat megkezdi a játékot, mielőtt a 60 másodperc lejárt, az óra akkor indul újra, amikor a kő eléri a csúsztatási oldal célvonalát.
 - (VII) Azoknak a csapatoknak, akik nem kommunikálnak senkivel az edzői padon az időkéres során, bármennyi "odaérési" idő adható, mielőtt az időkéres megkezdődik.
- (d) Egy csapat időt kérhet, amennyiben bíráskodásra van szüksége, vagy sérülés illetve más rendkívüli esemény történt. Amennyiben az időkéres okát a fő játékvezető jogosnak ítéli meg, úgy ez az időintervallum nem számít időkéresnek.

8. CSAPATOK RANGSOROLÁSA

- (a) Az a csapat, amely a play-offba jutás során holtversenyben áll továbbjutó helyen, onnan csak abban az esetben eshet ki, ha egy extra játékot elveszít.
- (b) Előfordulhat, hogy egy csapatnak a rangsoroláshoz challenge/relegation meccset kell játszania, ha szükséges. Egy „kihívott” csapat nem teheti meg, hogy nem jelenik meg a meccsen, különben elveszíti a mérkőzést.
- (c) Az alábbi kritériumoknak kell ebben a sorrendben teljesülniük, hogy a körmérkőzés befejeztével a csapatok helyezése meghatározható legyen:
- (I) a csapatok győzelem/vereség jegyzőkönyveik alapján rangsorolhatóak
 - (II) ha két csapat holtversenyben áll, az a csapat kerül előrébb a rangsorban, amely a körmérkőzések során a kettejük közti meccset megnyerte
 - (III) ha három vagy több csapat áll holtversenyben és a csapatok egymás elleni eredményei alapján rangsor adható, de nem mindegyik érintett csapatnak, az akkor fennmaradó csapatok az egymás között elért eredmények alapján kerülnek besorolásra,
 - (IV) azoknak a csapatoknak, akik számára az (I), az (II) és az (III) pontban foglaltak sem jelentenek rangsor helyezést a Célpont Dobási (Draw Shot Challenge – DSC) feladat megoldása hozhat eredményt. A DSC időpontját a fő játékvezető határozza meg.

A csapat mind a négy tagja elcsúsztat egy-egy követ a játéktábla célpontja felé, a söprés megengedett. A három tagból álló csapatok minden tagja egy követ csúsztat el és ezen kövek távolságának átlaga adja ki a negyedik kő eredményét. Minden, a házban megálló követ le kell mérni és a középponttól számított halmozott távolság kerül rögzítésre. Az adatok a felhasználásig bizalmasan kezelendők. Azok a kövek, amelyek nem jutnak el a házig, 185,42 centiméteres (6 láb 1 hüvelyk) eredménnyel kerülnek rögzítésre. Azok a kövek, amelyek annyira közel állnak meg a középponthez, hogy nem mérhetőek, “0” értéket érnek.

A legrosszabb egyéni dobás azonnal kiesik a számításból, csak ezután számolják ki a csapat átlagát. Az alacsonyabb átlaggal rendelkező csapat lesz magasabban rangsorolva. Ha az átlagok megegyezők, akkor a legjobb, nem egyenlő DSC dobás alapján lesznek rangsorolva a csapatok. Ha még ebben az esetben is egyenlők a csapatok, abban az esetben a WCF világrangsor alapján határozzák meg a rangsort.

9. KÖVEK ÉRTÉKELÉSE

- (a) A körmérkőzések sorsolása során első listahelyet elérő csapat játszik a sötét markolatú kövekkel, míg a második helyen álló a világos színűekkel.
- (b) A körmérkőzések esetén, a csapatok meccs előtti edzésének lezárásaként, egy játékos elcsúsztat egy követ a játéktábla célpontja felé, szükség esetén söprés igénybe vételével. Az a csapat, amely az alacsonyabb DSC (Középpont Dobási) távolsággal rendelkezik eldöntheti, hogy az első end első

vagy második követ szeretné-e elengedni. Amennyiben egyik csapat sem rendelkezik olyan kövel, amelyik a házban állt meg, vagy mindkét csapat azonos távolsággal végez, akkor a célpont dobási feladat eredményeik kerülnek felhasználásra és a nagyobb DSC-vel rendelkező csapat döntheti el, hogy az első end első vagy második követ szeretné-e elengedni. Ha a DSC eredmények felhasználása nem jelent megoldást, mivel azok megegyeznek, úgy érmefeldobással kell meghatározni, hogy melyik csapat dönthet arról, hogy az első vagy a második követ engedi-e el az első endben.

- (c) A WCF által rendezett körmérkőzések esetében, amelyek során minden csapat mindegyik másik csapattal játszik, az első end első kövének sorsa az alábbiak szerint kerül eldöntésre az utó-körmérkőzések folyamán:
- (I) az a csapat, amelyik a jobb győzelem/vereség aránnyal rendelkezik eldöntheti, hogy az első end első vagy második követ szeretné csúsztatni;
 - (II) amennyiben a csapatok megegyező győzelem/vereség aránnyal rendelkeznek, úgy a kettejük közötti körmérkőzés meccs eredménye határozza meg, hogy ki csúsztatja el az első end első vagy második követ;
 - (III) az (I) és az (II) pontokban foglaltak ellenére, a férfiak, nők, ifi férfiak, ifi nők és kerekesszékes curling világbajnokságok esetében, az a csapat, amely az 1 vs. 2 játékot megnyeri, jut be a döntőbe és eldöntheti, hogy az első end első vagy második követ engedi-e el. Az a csapat, amely elveszti az elődöntőt és a bronzmeccset játssza, eldöntheti, hogy az első end első vagy második követ csúsztatja-e el.
- (b) Olyan körmérkőzések esetén, ahol csapatok külön csoportba vannak osztva, a rájátszásban, az alacsonyabb DSC átlaggal rendelkező csapat döntheti el, hogy az első, vagy második melegítő csapat szeretne lenni, vagy megválaszthatja a kövek színét. A melegítés utáni „draw” dobásnál, aki alacsonyabb pontot ér el, az a csapat dönti el, hogy kezdő, vagy befejező csapat szeretne-e lenni.
- (c) A körmérkőzések után, előre meg van határozva, hogy melyik csapat kezdi a játékot, és annak a csapatnak van joga megválasztani, hogy melyik színű kövekkel lesznek.

10. JÁTÉKVEZETŐ

- (a) Minden WCF által szervezett versenyre a WCF jelöl ki fő-, és asszisztens játékvezetőt. Ezen posztok betöltésére férfiakat és nőket kell választani, akik személyét a felelős szövetség/szervezet hagyja jóvá.
- (b) A játékvezető jogosult a csapatok között kialakuló minden vitás esetben eljárni, attól függetlenül, hogy arról a szabályok rendelkeznek-e, vagy sem.
- (c) Egy játékvezető bármikor beavatkozhat a játékba, és a kövek elhelyezkedésével kapcsolatosan adhat utasításokat, valamint irányíthatja a játékosokat és játékszabályok pontos betartását.
- (d) A fő játékvezető, amennyiben erre fel van hatalmazva, bármilyen játékba

bármikor beavatkozhat és utasításokat adhat a játék lefolyásával kapcsolatosan, ahogy azt megfelelőnek tartja.

- (e) Egy játékvezető késleltetheti a játékot és meghatározhatja a halasztás időtartamát.
- (f) A szabályokra vonatkozó minden ügyben a játékvezető hozhat ítéletet. Abban az esetben, ha a játékvezető határozata ellen fellebbezés érkezik, úgy a végső döntést a fő játékvezető hozza meg.
- (g) Nem megfelelő viselkedésre, illetve beszédre hivatkozva a fő játékvezető eltávolíthat játékost a versenyből, akinek a pályát azonnal el kell hagynia és a játék további részében nem vehet részt. Az eltiltott játékos helyére nem léphet be cserejátékos.
- (h) A fő játékvezető indítványozhatja a curling szervezetnél bármely játékos, edző vagy csapat tisztségviselő a jelen és jövőbeli játékból való eltiltását vagy felfüggesztését.

VERSENYEK - A JÁTÉKOK RENDSZERE

Téli Olimpiai Játékok – Nők és férfiak

- 10 csapat... 1 csapat a házigazda Nemzeti Olimpiai Szövetség részéről (NOC – National Olympic Committee) + 9 csapat azon nemzeti olimpiai szövetségek részéről, amelyek a legtöbb kvalifikációs pontot szerezték meg a három legutolsó férfi és női curling világbajnokságokon.
- Az azonos csoportban lévő csapatok körmérkőzéssel döntik el az első négy helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Elődöntők: 1 vs. 4 és 2 vs. 3., a győztesek részt vesznek a döntőben (az arany és ezüst érmekért), a vesztesek játsszák a bronzmeccset

Téli Paraolimpiai Játékok – Vegyes csapatok

- 10 csapat... 1 csapat a házigazda Nemzeti Olimpiai Szövetség részéről (NOC – National Olympic Committee) + 9 csapat azon nemzeti olimpiai szövetségek részéről, amelyek a legtöbb kvalifikációs pontot szerezték meg a három legutolsó kerekesszékes curling világbajnokságokon.
- Az azonos csoportban lévő csapatok körmérkőzéssel döntik el az első négy helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Megegyezik a téli olimpiai játék rendszerével.

Egyetemi Téli Játékok (WUG – Winter University Games) – Női és férfi egyetemisták

- 10 csapat... 1 csapat a házigazda szövetség részéről + 9 csapat azon szövetségek részéről, amelyek a legtöbb kvalifikációs pontot szerezték meg a két legutolsó férfi, ifi férfi, női és ifi női curling világbajnokságokon és az előző Univerziádén.
- Az azonos csoportban lévő csapatok körmérkőzéssel döntik el az első négy helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Megegyezik a téli olimpiai játék rendszerével.

Curling Világbajnokság - Nők (WWCC) és Férfiak (WMCC)

- 12 csapat (a kvalifikációs rendszer leírása később)
- Az azonos csoportban lévő csapatok körmérkőzéssel döntik el az első négy helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Az első helyen rangsorolt csapat a második helyezettel játszik, a győztes bekerül a végső döntőbe, a vesztes pedig az elődöntőbe. A harmadik helyen rangsorolt csapat a negyedik helyezettel játszik, a győztes az elődöntőbe kerül, míg a vesztes játssza a bronzmeccset. Az elődöntő győztese továbbjut a döntőbe, míg a vesztes a bronzéremért játszik.

Ifjúsági Curling Világbajnokság (WJCC) – Ifi női és ifi férfi

- 10 csapat (a kvalifikációs rendszer leírása később)
- Az azonos csoportban lévő csapatok körmérkőzéssel döntik el az első négy helyezés sorsát.

Play-off rendszer: Ugyanaz a rendszer érvényes, mint a női és a férfi világbajnokságra.

Szenior Curling Világbajnokság – (WSCC) – Nők és férfiak

- Jelentkező csapatok száma nem kötött (a kvalifikációs és a play-off rendszer leírása a 44.oldalon).

Vegyes Páros Világbajnokság – (WMDCC)

- Jelentkező csapatok száma nem kötött (a kvalifikációs és a play-off rendszer leírása a 44. oldalon).

Curling Világbajnokság – Kerekesszék (WCC-W) – Vegyes csapatok

- 10 csapat ... 1 csapat a házigazda szervezet részéről + 7 csapat, amelyek a megelőző WWCC bajnokságon szereztek kvalifikációt + 2 csapat, amelyek a Kerekesszékes Curling Kvalifikációs Világversenyen szereztek kvalifikációt
- Az azonos csoportban lévő csapatok körmérkőzéssel döntenek el az első négy helyezési sorsát.

Play-off rendszer: Ugyanaz a rendszer érvényes, mint a női és a férfi világbajnokságra.

Csendes-óceáni Curling Bajnokság (PCC) – Nők és férfiak

Csendes-óceáni Ifjúsági Curling Bajnokság (PJCC) – Ifi nők és ifi férfiak

- A Csendes-óceáni Szövetség csapatai számára nyitott (a kvalifikációs és a play-off rendszer leírása a 45-46.oldalon).

Európai Ifjúsági Olimpiai Festivál – (EYOF) –Ifi nők és Ifi férfiak

- 6 csapat mindegyik nemből ... 1 csapat a házigazda szervezet részéről + 5 csapat az Európai Szövetségből, amelyek a megelőző 2 Junior Világbajnokságon a legtöbb kvalifikációs pontot szereztek
- Az azonos csoportban lévő csapatok körmérkőzéssel döntenek el az első négy helyezési sorsát.
- Play-off rendszer: Elődöntő a 2. és 3. helyen rangsorolt csapat között, a vesztes a bronzérmes, a győztes játssza a döntőt az első helyen rangsorolt csapat ellen.

Curling Világverseny – Kerekesszékes Kvalifikáció (WCC-WQ) – Vegyes csapatok

- A verseny nyitott minden olyan szervezet vegyes csapatai részére, amelyek még nem szereztek kvalifikációt a következő WWCC-re. Ezen a versenyen két csapat szerez kvalifikációt.
- Ha 1-10 csapat vesz részt a versenyen, azok egy csoportba kerülnek, ha azonban több, mint tíz, akkor kettőbe. A csoportok körmérkőzéssel döntenek el, kik kerülnek a playoff játékba.

Play-off rendszer: a., Egy csapat esetén: Ez első helyen álló csapat a másodikkal játszik. A győztes bejut a következő WWCC eseményre. A vesztes csapat a harmadik és a negyedik helyezett közötti mérkőzés győztesével. Ennek a meccsnek a győztese szintén bejut a WWCC-re.
b., Két csapat esetén: Az "A" csoport első helyezettje a "B" csoport első helyezettjével játszik, és a győztes kvalifikál a következő WWCC eseményre. A vesztes az "A" csoport második helyezettje és a "B" csoport második helyezettje között lejátszott meccs győztesével játszik; a győztes bejut a következő WWCC-re.

Csendes-óceáni Curling Bajnokság (PCC) – Nők és férfiak
Csendes-óceáni Ifjúsági Curling Bajnokság (PJCC) – Ifi nők és ifi férfiak

- A Csendes-óceáni Szövetség csapatai számára nyitott (a kvalifikációs és a play-off rendszer leírása a 45-46.oldalon).

Európai Ifjúsági Curling Kihívás - (EJCC) – Ifi nők és ifi férfiak

- Nyitott minden olyan európai ifjúsági csapatok részére, amelyek még nem kvalifikáltak a következő WJCC-re. Egy vagy két csapat jut kvalifikációhoz erről az eseményről (a pontos szám leírása később).
- Ha 1-10 csapat jelentkezése esetén egy csoport, több csapat esetén két csoport kerül kialakításra. A csoportok körmérkőzéssel döntenek el, kik kerülnek a playoff játékba

Play-off rendszer:

a., Egy csoport esetén: Az első helyen rangsorolt csapat jut a döntőbe. A második helyen álló a harmadikkal játszik és a győztes kerül a döntőbe. A győztes kerül a következő WJCC eseménybe.

b., Két csoport esetén: Az első helyen rangsorolt csapat játszik a második helyen állóval. A győztes kvalifikál a következő WJCC. A vesztes játszik a harmadik és a negyedik helyezett közötti mérkőzés győztesével. A győztes kvalifikál a WJCC-re.

c., Két csoport, egy minősítő: az "A" csoport első helyezettje játszik a "B" csoport második helyezettjével és az "A" csoport második helyezettje a és "B" csoport első helyezettjével. A győztes kvalifikációt szerez a WJCC-re.

d., Két csoport, két minősítő: az "A" csoport első helyezettje játszik a "B" csoport első helyezettjével, a győztes kvalifikációt szerez a WJCC-re. A vesztes játszik az "A" csoport és a "B" csoport második helyezettjei között lezajló mérkőzés győztesével, a győztes kvalifikációt szerez a WJCC-re.

KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER FÉRFI ÉS NŐI VILÁGBAJNOKSÁG

Házigazda övezet: Csendes-óceán	1 csapat	A házigazda szervezet / szövetség részéről
	1 csapat (csendes-óceáni)	A Csendes-óceáni Curling Bajnokság (PCC) győztese, amely egy évenkénti csendes-óceáni régióverseny, a győztes (vagy, ha a győztes a házigazda szöv./szerv., a második helyezett) szerez kvalifikációt a WCC-re
	2 csapat (amerikai)	Az az Amerikai Régió Szervezet/Szövetség, amely a megelőző WCC eseményen a legmagasabb helyezést érte el automatikusan bejut. Az az Amerikai Régió Szervezet/Szövetség, amely a megelőző WCC eseményen a második legmagasabb helyezést érte el részt vesz minden olyan "kihíváson", amely másik amerikai WCF tag részéről érkezik. Ha nincsen ilyen kihívás, akkor a szóban forgó szöv./szerv. automatikusan átminősül. Ha szükséges a kihívás, úgy annak győztese kvalifikál a következő WCC-re.
	8 csapat (európai)	A 8 európai régió szöv./szerv. az Európai Curling Szövetség (ECF) által meghatározott kvalifikációs rendszeren keresztül kerülhetnek be az eseményre.

Házigazda övezet: Amerika	1 csapat	A házigazda szervezet / szövetség részéről
	2 csapat (csendes-óceáni)	A győztes és a második helyezett szöv./szerv. a Csendes-óceáni Curling bajnokságról, amely egy évenkénti Csendes-óceáni Régió verseny
	1 csapat (amerikai)	Az az Amerikai Régió Szervezet/Szövetség, amely a megelőző WCC eseményről, amely nem házigazdája a következő WCC-nek részt vesz minden olyan "kihíváson", amely másik amerikai WCF tag részéről érkezik. Ha nincsen ilyen kihívás, akkor a szóban forgó szöv./szerv. automatikusan átminősül. Ha szükséges a kihívás, úgy annak győztese kvalifikál a következő WCC-re.
	8 csapat (európai)	A 8 európai régió szöv./szerv. az Európai Curling Szövetség (ECF) által meghatározott kvalifikációs rendszeren keresztül kerülhetnek be az eseményre.

Házigazda övezet: Európa	1 csapat	A házigazda szervezet / szövetség részéről
	2 csapat (csendes-óceáni)	A győztes és a második helyezett szöv./szerv. a Csendes-óceáni Curling bajnokságról, amely egy évenkénti csendes-óceáni régióverseny
	2 csapat (amerikai)	Az az Amerikai Régió Szervezet/Szövetség, amely a megelőző WCC eseményen a legmagasabb helyezést érte el automatikusan bejut. Az az Amerikai Régió Szervezet/Szövetség, amely a megelőző WCC eseményen a második legmagasabb helyezést érte el részt vesz minden olyan "kihíváson", amely másik amerikai WCF tag részéről érkezik. Ha nincsen ilyen kihívás, akkor a szóban forgó szöv./szerv. automatikusan átminősül. Ha szükséges a kihívás, úgy annak győztese kvalifikál a következő WCC-re.
	7 csapat (európai)	A 7 európai régió szöv./szerv. az Európai Curling Szövetség (ECF) által meghatározott kvalifikációs rendszeren keresztül kerülhetnek be az eseményre.

ÖVEZETI KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER - WJCC

Házigazda övezet: Csendes-óceán	1 csapat	A házigazda szervezet / szövetség részéről
	1 csapat (csendes-óceáni)	A Csendes-óceáni Ifjúsági Curling Bajnokság (PJCC) győztese, amely egy évenkénti csendes-óceáni régióverseny, (vagy, ha a győztes a házigazda szöv./szerv., a második helyezett) szerez kvalifikációt a WJCC-re

	2 csapat (amerikai)	Az az Amerikai Régió Szervezet/Szövetség, amely a megelőző WJCC eseményen a legmagasabb helyezést érte el automatikusan bejut. Az az Amerikai Régió Szervezet/Szövetség, amely a megelőző WJCC eseményen a második legmagasabb helyezést érte el részt vesz minden olyan "kihíváson", amely másik amerikai WCF tag részéről érkezik. Ha nincsen ilyen kihívás, akkor a szóban forgó szöv./szerv. automatikusan átminősül. Ha szükséges a kihívás, úgy annak győztese kvalifikál a következő WJCC-re.
	6 csapat (európai)	Az 5 európai zóna-nemzet, amelyek a legutolsó WJCC eseményen a legmagasabb helyezést érték el, automatikusan bejutnak, valamint az Európai Ifjúsági Challenge Verseny (EJCC) győztese.

Házigazda övezet: Amerika	1 csapat	A házigazda szervezet / szövetség részéről
	1 csapat (csendes-óceáni)	A Csendes-óceáni Ifjúsági Curling Bajnokság (PJCC), amely egy éves Csendes-óceáni Régió verseny, győztese szerez kvalifikációt a WJCC-re
	1 csapat (amerikai)	Az az Amerikai Régió Szervezet/Szövetség, amely a megelőző WJCC eseményről, amely nem házigazdája a következő WJCC-nek részt vesz minden olyan "kihíváson", amely másik amerikai WCF tag részéről érkezik. Ha nincsen ilyen kihívás, akkor a szóban forgó szöv./szerv. automatikusan átminősül. Ha szükséges a kihívás, úgy annak győztese kvalifikál a következő WJCC-re
	7 csapat (európai)	Az 5 európai régió szöv./szerv., amelyek a legutolsó WJCC eseményen a legmagasabb helyezést érték el, automatikusan bejutnak, valamint az Európai Ifjúsági Challenge Verseny (EJCC) két (2) legjobb helyezést elérő csapata.

Házigazda övezet: Európa	1 csapat	A házigazda szervezet / szövetség részéről
	1 csapat (csendes-óceáni)	A Csendes-óceáni Ifjúsági Curling Bajnokság (PJCC), amely egy évenkénti csendes-óceáni régióverseny, győztese szerez kvalifikációt a WJCC-re
	2 csapat (amerikai)	Az az Amerikai Régió Szervezet/Szövetség, amely a megelőző WJCC eseményen a legmagasabb helyezést érte el automatikusan bejut. Az az Amerikai Régió Szervezet/Szövetség, amely a megelőző WJCC eseményen a második legmagasabb helyezést érte el részt vesz minden olyan "kihíváson", amely másik amerikai WCF tag részéről érkezik. Ha nincsen ilyen kihívás, akkor a szóban forgó szöv./szerv. automatikusan átminősül. Ha szükséges a kihívás, úgy annak győztese kvalifikál a következő WJCC-re.
	6 csapat (európai)	Az 5 európai szöv./szerv., amelyek a megelőző WJCC eseményen a legmagasabb helyezést érte el automatikusan bejut, plusz az EJCC győztese.

A SENIOR VILÁGBAJNOKSÁG (WSCC) JÁTÉKRENDSZERE

NEVEZÉS	JÁTÉK RENDSZER	PLAYOFF	VÉGSŐ RANGSOR
<p>6-10 nevezés</p>	<p>EGY csoport</p> <p>csoport körmérkőzések+ playoff a 4 legjobb helyezést elérő csapattal</p>	<p>1 vs. 4 győztese a döntőbe, vesztese a $\frac{3}{4}$ playoff mérkőzésre 2 vs. 3 győztese a döntőbe, vesztese a $\frac{3}{4}$ playoff mérkőzésre</p> <p>döntő győztese – arany érem döntő vesztese – ezüst érem 3-4 győztese – bronz érem, vesztese a negyedik</p>	<p>5-10 számítása: WCF rangsorolási eljárás</p>
<p>11-20 nevezés</p> <p>Kék csoport Korábban rangsorolt csapatok 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16, 17, 20</p> <p>Piros csoport Korábban rangsorolt csapatok 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19</p> <p>Azok a csapatok amelyek nem vettek részt az előző WSCC eseményen véletlenszerűen kerülnek a csoportokba besorolásra (a lista végén)</p>	<p>KÉT csoport (kék és piros)</p> <p>csoport körmérkőzés + két legelső csapat mindkét csoportból bekerül az elődöntőbe</p> <p>WCF Versenyszabályzat, C9 – Csapat besorolási eljárás vonatkozik ide</p>	<p>Kék 1 vs. Piros 2 győztese jut a döntőbe, a vesztes a $\frac{3}{4}$ play-off mérkőzésre Piros 1 vs. kék 2 győztese jut a döntőbe, vesztese a $\frac{3}{4}$ play-off mérkőzésre</p> <p>döntő győztese – arany érem döntő vesztese – ezüst érem 3-4 győztese – bronz érem, vesztese a negyedik</p>	<p>5-20 számítása: mindegyik csoport végső helyezettjei a fentiek alapján kerülnek meghatározásra</p> <p>A Célpont Dobási feladat döntő holtversenyek esetében (pl.: Kék 4 és Piros 4 – a jobb Célpont Dobási eredménnyel 7. helyezés szerezhető)</p>
<p>21-30 nevezés</p> <p>Kék csoport Korábban rangsorolt csapatok 1, 6, 7, 12, 13, 18, 19, 24, 25, 30</p> <p>Piros csoport Korábban rangsorolt csapatok 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29</p> <p>Zöld csoport Korábban rangsorolt csapatok 3, 4, 9, 10, 15, 16, 21, 22, 27, 28</p>	<p>HÁROM csoport (kék, piros és zöld)</p> <p>csoport körmérkőzés + legelső csapatok mindegyik csoportból bekerülnek az elődöntőbe</p> <p>(az elődöntő 1.,2.,3. helyezéseit a Célpont Dobási feladat eredményei határozzák meg) + Tie-break mérkőzések minden csoport második helyezett csapatai között teszik ki az elődöntő negyedik résztvevőjét</p>	<p>1 vs. 4 győztese a döntőbe, vesztese a $\frac{3}{4}$ playoff mérkőzésre 2 vs. 3 győztese a döntőbe, vesztese a $\frac{3}{4}$ playoff mérkőzésre</p> <p>döntő győztese – arany érem döntő vesztese – ezüst érem 3-4 győztese – bronz érem, vesztese a negyedik</p>	<p>5-30 számítása: mindegyik csoport végső helyezettjei a fentiek alapján kerülnek meghatározásra</p> <p>A Célpont Dobási feladat döntő holtversenyek esetében mindhárom csoportban (pl.: Kék 4, Piros 4 és Zöld 4 – a legjobb Célpont Dobási eredménnyel 7. helyezés szerezhető, a második legjobb eredménnyel pedig a 8.)</p>

Azok a csapatok amelyek nem vettek részt az előző WSCC eseményen véletlenszerűen kerülnek a csoportokba besorolásra (a lista végén)	WCF Versenyszabályzat, C9 – Csapat besorolási eljárás vonatkozik ide		
---	--	--	--

A CURLING VEGYESPÁROS VILÁGBAJNOKSÁG (WMDCC) JÁTÉKRENDSZERE

NEVEZÉS	JÁTÉK RENDSZER	PLAYOFF	VÉGSŐ RANGSOR
6-10 nevezés	EGY csoport	1 vs. 4 győztese a döntőbe, vesztese a $\frac{3}{4}$ playoff mérkőzésre 2 vs. 3 győztese a döntőbe, vesztese a $\frac{3}{4}$ playoff mérkőzésre	5-10 számítása: WCF rangsorolási eljárás
11-20 nevezés Kék csoport Korábban rangsorolt csapatok 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16, 17, 20 Piros csoport Korábban rangsorolt csapatok 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19 Azok a csapatok amelyek nem vettek részt az előző WSCC eseményen véletlenszerűen kerülnek a csoportokba besorolásra (a lista végén)	KÉT csoport (kék és piros) csoport körmérkőzés + két legelső csapat mindkét csoportból bekerül az elődöntőbe WCF Versenyszabályzat, C9 – Csapat besorolási eljárás vonatkozik ide	Kék 1 vs. Piros 2 győztese jut a döntőbe, a vesztes a $\frac{3}{4}$ play-off mérkőzésre Piros 1 vs. kék 2 győztese jut a döntőbe, vesztese a $\frac{3}{4}$ play-off mérkőzésre döntő győztese – arany érem döntő vesztese – ezüst érem 3-4 győztese – bronz érem, vesztese a negyedik	5-20 számítása: mindegyik csoport végső helyezettjei a fentiek alapján kerülnek meghatározásra A Célpont Dobási feladat dönt holtversenyek esetében (pl.: Kék 4 és Piros 4 – a jobb Célpont Dobási eredménnyel 7. helyezés szerezhető)
21-30 nevezés Kék csoport Korábban rangsorolt csapatok 1, 6, 7, 12, 13, 18, 19, 24, 25, 30	HÁROM csoport (kék, piros és zöld) csoport körmérkőzés + A csoportok első két helyezettje és a legjobb Célpont Dobási	Negyeddöntők: (1 Mérkőzés) A csoportelsők közül legjobban rangsorolt csapat játszik a harmadik helyezettek kvalifikációs meccsének győztesével, (2 Mérkőzés)	5-30 számítása: A csoporton belüli rangsorolás a WCF rangsorolási eljárás A Célpont Dobási feladat dönt holtversenyek esetében mindhárom

<p>Piros csoport Korábban rangsorolt csapatok 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29</p> <p>Zöld csoport Korábban rangsorolt csapatok 3, 4, 9, 10, 15, 16, 21, 22, 27, 28</p> <p>Azok a csapatok amelyek nem vettek részt az előző WSCC eseményen véletlenszerűen kerülnek a csoportokba besorolásra (a lista végén)</p>	<p>eredménnyel rendelkező harmadik bekerül a negyedöntőbe</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>A maradék két csoport harmadik csapat kvalifikációs meccset játszik, melynek győztese bekerül a negyedöntőbe.</p> <p>WCF Versenyszabályzat, C9 – Csapat besorolási eljárás vonatkozik ide</p>	<p>A csoportelsők közül másodiknak rangsorolt csapat játszik legjobb Célpont Dobási eredménnyel rendelkező csoport harmadik csapattal, (3 Mérkőzés) A csoportelsők közül harmadiknak rangsorolt csapat játszik a harmadikként rangsorolt csoport másodikkal, (4 Mérkőzés) Az első és másodikként rangsorolt csoport második játszik egymás ellen</p> <p>Elődöntők: Az 1 Mérkőzés győztese a 4 Mérkőzés győztesével, a 2 Mérkőzés győztese a 3 Mérkőzés győztesével Az elődöntők győztesei a döntőt játsszák, a vesztesek a bronzmeccset.</p>	<p>csoportban (pl.: Kék 4, Piros 4 és Zöld 4 – a legjobb Célpont Dobási eredménnyel 10. helyezés szerezhető, a második legjobb eredménnyel pedig a 11. stb)</p>
---	---	---	---

CSENDES - ÓCEÁNI CURLING BAJNOKSÁG (PCC, PJCC)

Kvalifikáció a Világbajnokságra (WCC)

A Csendes Óceáni Szövetség (PCF) határozza meg a játékrendszert

Egy csapat kvalifikációja esetén:

NEVEZÉS	JÁTÉK RENDSZER	PLAYOFF	Kvalifikáció
<p>6, vagy kevesebb nevezés</p>	<p>EGY csoport</p> <p>Dupla csoport körmérkőzések+ playoff a 4 legjobb helyezést elérő csapattal</p>	<p>Az 1 vs 4 és 2 vs 3 párosítás játszik egymással 3 győzelemig tartó sorozatot, melybe beleszámítanak a körmérkőzés eredményei, a győztesek a döntőt a vesztesek a bronzmeccset játszanak.</p> <p>Döntő: 3 nyert meccsig tartó sorozat, melybe beleszámítanak a körmérkőzés eredményei. A győztes az aranyérmes, a vesztes az ezüstérmes</p> <p>Bronzmérkőzés: Egy mérkőzés: győztese – bronz érem, vesztese a negyedik helyezett</p>	<p>A győztes kvalifikál a Világbajnokságra (WCC)</p>

Két csapat kvalifikációja esetén:

NEVEZÉS	JÁTÉK RENDSZER	PLAYOFF	Kvalifikáció
6, vagy kevesebb nevezés	EGY csoport Dupla csoport körmérkőzések+ playoff a 4 legjobb helyezést elérő csapattal	Az 1 vs 4 és 2 vs 3 párosítás játszik egymással 3 győzelemig tartó sorozatot, melybe beleszámítanak a körmérkőzés eredményei, a győztesek a döntőt a vesztesek a bronzmeccset játszanak. Döntő: 3 nyert meccsig tartó sorozat, melybe beleszámítanak a körmérkőzés eredményei. A győztes az aranyérmes, a vesztes az ezüstérmes Bronzmérkőzés: Egy mérkőzés: győztese – bronz érem, vesztese a negyedik helyezett	A győztes és az ezüstérmes kvalifikál a Világbajnokságra (WCC)

CSENDES – ÓCEÁNI JUNIOR CURLING BAJNOKSÁG (PCC, PJCC)

Kvalifikáció a JUNIOR Világbajnokságra (WJCC)

A Csenedes Óceáni Szövetség (PCF) határozza meg a játékrendszert

Egy csapat kvalifikációja esetén:

NEVEZÉS	JÁTÉK RENDSZER	PLAYOFF	Kvalifikáció
6, vagy kevesebb nevezés	EGY csoport Dupla csoport körmérkőzések+ playoff a 3 legjobb helyezést elérő csapattal	A 2 vs 3 mérkőzés nyertese döntőt játszik a vesztes a bronzérmes. Döntő: A 2 vs 3 győztese játszik az 1 helyen rangsorolt csapattal, a győztes az aranyérmes a vesztes az ezüstérmes	A győztes kvalifikál a Junior Világbajnokságra (WJCC)

CURLING EURÓPA BAJNOKSÁG (ECC – European Curling Championships)

- A Curling Európa bajnokságról európai csapatok kvalifikálhatják magukat a Curling Világbajnokságra.
- Amennyiben a következő Világbajnokság Európában kerül megrendezésre – a házigazdának biztosított a részvétele + a 6 legjobb helyezett az „A” csoportból + az „ECC Világbajnoki kvalifikáció” győztese vehet részt
- Amennyiben a következő Világbajnokság nem Európában kerül megrendezésre – a 7 legjobb helyezett az „A” csoportból + az „CC Világbajnoki kvalifikáció” győztese vehet részt
- „ECC Világbajnoki kvalifikáció” – Az „A” csoportból utolsó csapata (kivételesen a következő Világbajnokság házigazdáját, ha az Európában kerül megrendezésre) 2 győzelemig tartó párharcot vív a „B” csoportból győztesével. A párharc győztese kijut a Világbajnokságra (WCC).
- Az Európai Curling Szövetség fenntartja a jogot arra, hogy megváltoztassa az ECC játékrendszerét. Amennyiben a „C” csoportba nem történik nevezés, a női B9 és B10, illetve a férfi B15 és B16 a „B” csoportban marad.
- A Curling Világszervezet szabályai érvényesek, amennyiben a csapatértekezleten másként nem rendelkezik a szervező, vagy alább másként nem rendelkezik.

Nevezések	Játékrendszer	Play-off	Végső rangsor
„A” csoport Férfiak és nők 10 csapat A1 – A8 +B1 + B2 Az előző évi ECC helyezések alapján	EGY csoport csoport körmérkőzés + Tie-breaks, ha szükséges Page rendszerű play-off a top 4 csapattal	1 vs. 2 győztese a döntőbe, vesztese az elődöntőbe kerül. 3 vs. 4 győztese az elődöntőbe kerül, a vesztese negyedik helyezett Az elődöntő győztese bekerül a döntőbe, a vesztes bronz érmet kap	A1-A10 helyezés a WCF rangsorolása szerint A9 + A10 visszakerül a „B” csoportba a következő ECC-n A8 3 meccses Világbajnoki kvalifikációs mérkőzést játszik a B csoport győztesével
„B” csoport Nők 10 csapat A9 + A10 +B3-B8 +C1 + C2	EGY csoport csoport körmérkőzés + tie-break mérkőzések, ha szükséges Page- rendszerű play- off a top 4 csapattal	1 vs. 2 győztese a döntőbe, vesztese az elődöntőbe kerül. 3 vs. 4 győztese az elődöntőbe kerül, a vesztese negyedik helyezett Az elődöntő győztese bekerül a döntőbe, a vesztes bronz érmet kap	B1-B10 helyezés a WCF rangsorolása szerint B1 + B2 a következő ECC-n az A csoportban szerepel B9 + B10 a következő ECC-n az C csoportban szerepel A8 3 meccses Világbajnoki kvalifikációs mérkőzést játszik a B csoport győztesével
„B” csoport Férfiak 16 csapat A9 + A10 +B3-B14 +C1 + C2	Két csoport 8-8 csapattal Csoporton belüli körmérkőzés + tie-break mérkőzések, ha szükséges	Csoport 1 vs. Csoport 1 győztese a döntőbe, vesztese az elődöntőbe kerül Csoport.2 vs Csoport.2	B1-B16 helyezés a WCF rangsorolása szerint B1 + B2 a következő ECC-n az A csoportban

Helyezések az előző ECC alapján	Page- rendszerű play-off a csoportok 2-2 legjobbjával	győztese az elődöntőbe kerül, a vesztese negyedik helyezett	szerepel
„C” csoport Férfiak B15 + B16 + más nevezők	Egy csoport	Az elődöntő győztese bekerül a döntőbe, a vesztes bronz érmet kap	B15 + B16 a következő ECC-n az C csoportban szerepel
„C” csoport Nők B9 + B10 + más nevezők	Körmérkőzés vagy dupla körmérkőzés + tie-break mérkőzések, ha szükséges	1 – 2. döntő	A8 3 meccses Világbajnoki kvalifikációs mérkőzést játszik a B csoport győztesével
			C1, C2, C... helyezés a WC3 F rangsorolása szerint
			C1 + C2 az azonos szezonban megrendezett ECC „B” csoportjában indulhat

EURÓPAI VEGYESPÁROS BAJNOKSÁG (EMCC)

- Egy Szövetség vegyes csapata két férfi és két női játékosból áll, akik az adott szövetség jóhiszemű tagjai és az adott szövetség játékjogosultságával bírnak.
- Az Európai Curling Szervezet fenntartja a játékrendszer változtatásának jogát.
- A Curling Világszervezet szabályai érvényesek, amennyiben a csapatértekezleten másként nem rendelkezik a szervező, vagy alább másként nem rendelkezik.

Nevezések	Játékrendszer	Play-off	Végső rangsor
1-10 nevező Az előző évi ECC helyezések alapján	EGY csoport csoport körmérkőzés + csoportmérkőzéses kihívás, ha azükséges Page rendszerű play-off a top 4 csapattal	1 vs. 2 győztese a döntőbe, vesztese az elődöntőbe kerül. 3 vs. 4 győztese az elődöntőbe kerül, a vesztese negyedik helyezett Az elődöntő győztese bekerül a döntőbe, a vesztes bronz érmet kap	Csapatok a WCF rangsorolása szerint 1-10-ig
11-20 nevező Vörös csoport (R) 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20	Két csoport csoport körmérkőzés + csoportmérkőzéses kihívás, ha azükséges	R1 vs. G1 győztese döntőbe, vesztese az elődöntőbe	Csapatok minden csoportban a WCF rangsorolása szerint 1-10-ig
Zöld csoport (G) 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19 Az előző évi ECC helyezések alapján	Page rendszerű play-off a csoportok top 2 csapatával	R2 vs. G2 győztese az elődöntőbe kerül, vesztese a bronz-meccsre Elődöntő győztese döntőbe, vesztese a bronz-meccsre kerül	A csoportok azonos helyezettjei közti rangsord a button dobások átlaga alapján határozzák meg 1-20-ig kerül meghatározásra a csapatok sorrendje
21-30 nevező Vörös csoport (R) 1,6,7,12,13,18,19,24,25,30	Három csoport csoport körmérkőzés + csoportmérkőzéses	Button eredmények alapján rangsorolják a	Csapatok minden csoportban a WCF

Zöld csoport (G) 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29	kihívás, ha azükséges	csoportok győzteseit és második helyezetteit	rangsorolása szerint 1- 10-ig
Sárga csoport (Y) 3,4,9,10,15,16,21,22,27,28	Negyedöntők Elődöntők Döntők	+ a csoportok 3. helyezettei közül a 7., 8. És 9. helyezett button eredmények alapján kerül meghatározásra	A csoportok azonos helyezettei közti rangsort a button dobások átlaga alapján határozzák meg
Az előző évi ECC helyezések alapján			
A korábban nem rangsorolt szövetségek a lista végére kerülnek, véletlenszerűen		8. és 9-ként rangsorolt csapatok csoportmeccses kihívást játszanak a negyedöntők 8. Helyéért Negyedöntők 1 vs. 8, 2 vs 7, 3 vs 6, 4 vs 5 Győztesek az elődöntőkbe Elődöntők 1 vs 4, 2 vs 3 elődöntők győztesei a döntőbe, vesztesei a bronz mérkőzésbe kerülnek	1-30-ig kerül meghatározásra a csapatok sorrendje

KVALIFIKÁCIÓS RENDSZER – AMERIKAI ZÓNA

CURLING VILÁGBAJNOKSÁG (WCC)

és CURLING IFJÚSÁGI VILÁGBAJNOKSÁG (WJCC)

A KIHÍVÁS

Az Amerikai Zóna előző WCC és WJCC alapján 2-ként rangsorolt szövetsége, feltéve hogy nem ők a következő Bajnokság (WCC vagy WJCC) házigazdái, el kell hogy fogadjon bármilyen kihívást, amely az Amerikai Zóna más szövetségétől érkezik.

Ha a 2-ként rangsorolt szövetség a következő Bajnokság (WCC vagy WJCC) házigazdája, akkor az előző Bajnokságon (WCC vagy WJCC) részt vevő másik szövetség az Amerikai Zónából kell, hogy fogadjon bármilyen kihívást, amely az Amerikai Zóna más szövetségétől érkezik.

A Kihívás eseményének feltételei:

1. A "kihívható" szervezetek a WCC és WJCC eseményeket lezáró rangsorolás eredményének fényében kerülnek meghatározásra, és annak figyelembevételével, hogy a következő WCC és WJCC események szervezésének jogát ki kapta meg.
2. Azon amerikai zónabeli Szövetségek, amelyek részt kívánnak venni a kihívásokon a WCC és WJCC helyért, regisztrációs nyomtatványt kell kitölteniük és eljuttatniuk azt a WCF Titkársága részére az eseményt megelőző év júliusának 31. napjáig.

Ugyanezen határidő vonatkozik azokra a Szövetségekre is, amelyek felé kihívás érkezett, ezeknek szintén egy kitöltött nyomtatványt kell eljuttatniuk a WCF Titkársága felé, amelyben arról nyilatkoznak, hogy szándékukban áll részt venni és házigazdaként befogadni a kihívási meccset. A regisztrációs nyomtatványokat a WCF május elseje előtt elküldi az amerikai zóna szövetségei részére.

3. Amennyiben csak egy szövetség regisztrált a határidőt megelőzően, úgy az a szövetség automatikusan kvalifikációt szerez a következő WCC vagy WJCC eseményekre. Ha egy regisztráció sem érkezik be, úgy a megüresedett helyet az európai vagy csendes – óceáni zóna részére biztosítják, a WCF Igazgatósági tanácsa döntése szerint.
4. Az a szervezet a házigazdája mérkőzésnek, amely felé a kihívás beérkezett. A helyszínt és a dátumokat a következő WCC vagy WJCC eseményt megelőző év októberének 31. napjáig kell a WCF-nek jóváhagynia.
5. A mérkőzésnek a soron következő WCC vagy WJCC eseményt megelőző januárjában kell létrejönnie.
6. Azon szövetségtől, amely több mérkőzés szervezésére is kötelezett, nem várható el, hogy azokat ugyanazon helyszínen és dátumokkal rendezze meg.
7. A fő játékvezető és a fő jégmester személyét a házigazda szövetség jelöli ki, a WCF beleegyezésével. A költségeket a szervező szövetség állja.
8. Minden Szövetség, amely részt vesz a WCC vagy WJCC kihívás mérközéseken, felelős a saját csapatának és csapata tisztviselőinek szállás-, ésapidíjának biztosításáért.
9. A WCF nem térít vissza a WCC kihívás mérközésekhez kapcsolódó semmilyen útiköltség díjat.
10. A WJCC kihívási mérközésekkel kapcsolatosan, a WCF visszatéríti a repülőjárat árát minden egyes résztvevő szövetség csapatai számára (maximum 5 fő), oda és vissza a nemzetközi repülőtér kapujáig. A WCF által felajánlott legmagasabb vagy a szövetség által kért árak közül a alacsonyabb kerül kifizetésre. A házigazda szövetség csapatainak utazási költségére és azon csapatok számára, amelyek más módon utaznak a mérkőzésre, szintén jár utazási költségtérítés.

Játék rendszer:

Két regisztrált csapat – az “ötből legjobb” sorozat
Első nap – Csapatgyűlés + hivatalos edzés + egy mérkőzések
Második nap – 2 mérkőzés
Harmadik nap – 2 mérkőzés (ha szükséges)

Három regisztrált csapat – kettős körmérkőzés
Első nap – Csapatgyűlés + hivatalos edzés + 1 vs. 2 és 1 vs. 3 mérkőzések
Második nap – 2 vs. 3 és 1 vs. 2 és 1 vs. 3 mérkőzések
Harmadik nap – 2 vs. 3 mérkőzés és Tie- break (holtversenyt eldöntő) mérkőzések (amennyiben szükséges)

Négy regisztrált csapat – kettős körmérkőzés
Első nap – Csapatgyűlés + hivatalos edzés + 1 és 2 draw
Második nap – 3, 4 és 5 draw
Harmadik nap -6 draw és tie-break (holtversenyt eldöntő) mérkőzés (ha szükséges)

Öt vagy hat regisztrált csapat – egyes körmérkőzés és 1 vs. 2 play-off
Első nap – Csapatgyűlés + hivatalos edzés + 1 és 2 meccsek
Második nap – 3, 4 és 5 meccsek
Harmadik nap -6 draw és tie-break (holtversenyt eldöntő) mérkőzés (ha szükséges)

Időrend:

- A WJCC és WCC megegyezésével – a kihívott szövetségek nyilatkozatával
- május 1. – ezen dátumot megelőzően a WCF Titkárság kiküldi a regisztrációs nyomtatványokat
- július 31. – a regisztráció határideje (a nyomtatványok visszaküldése a WCF Titkársága részére)
- október 31. – ezen dátumot megelőzően a WCF elfogadja a szervezési helyszínt és időpontot
- január – a kihívási mérkőzések kezdete

MINIMUM SZABVÁNYOK

A TAGSZERVEZETEK SZÁMÁRA SZÜKSÉGES IRÁNYELVEK

A CURLING VILÁGBAJNOKSÁGOKBAN VALÓ RÉSZVÉTELHEZ

1. **Curling szezón:** minimum három hónap
2. **A játék színvonala:** a Curling Világszövetség ítéli meg, hogy a tagszervezet játékosainak színvonala lehetővé teszi-e, hogy a Curling Világbajnokságon részt vegyen.
3. **Kvalifikáció:** azon tagszervezetek, amelyek nem fizették be az éves tagdíjat és tartozásaikat a Curling Világszövetség felé az adott év szeptemberének 1. napjáig, nem jelentkezhettek a soron következő év Curling Világbajnokságára.

Alkalmasság (2010. június 1-én lép hatályba)

1. A játékosok az általuk képviselt ország állampolgárai – lakhelyük bárhol lehet vagy a játékosok állandó lakhelye az általuk képviselt országban van legalább két évig, közvetlenül a verseny kezdete előtt.
2. Ha egy játékos már képviselt egy országot bármilyen WCF versenyen, vagy játszott WCF verseny kvalifikációs mérkőzésén vagy versenyén, azon játékos nem képviselhet más országot WCF versenyen vagy WCF verseny kvalifikációs mérkőzésén vagy versenyén addig, amíg a fenti két feltétel közül egynek meg nem felel ÉS két egymást követő év el nem telik.
3. Ez az alkalmasság nem érvényes az Téli Olimpiai és Téli Paralimpiai játékokra, amelyek szabályait Nemzetközi Olimpiai Szövetség és Nemzetközi Paralimpiai Szövetség határozza meg.
4. Bármely vita eldöntésére a játékojogosultságokkal kapcsolatban a WCF Igazgatótanácsa jogosult.

TIE- BREAK TÁBLÁZAT NÉGYCSAPATOS KVALIFIKÁCIÓRA

RANGSOR HELYEZÉS												JÁTÉK	Draw és mérkőzés #			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		1	2	3	4
QX	QX	QX	X	X								4 VS. 5 (Q 4.)	1			
QX	QX	X	X	X	X							3 VS. 6 (Q 3.) + 4 VS. 5 (Q 4.)	2			
QX	X	X	X	X	X	X						2 VS. 7 (Q 2.) + 3 VS. 6 (Q 3.) + 4 VS. 5 (Q 4.)	3			
X	X	X	X	X	X	X	X					1 VS. 8 (Q 1.) + 2 VS. 7 (Q 2.) + 3 VS. 6 (Q 3.) + 4 VS. 5 (Q 4.)	4			
X	X	X	X	X	X	X	X	X				8 VS. 9 a győztes játszik 1 (Q 1.); 2 VS. 7 (Q 2.) + 3 VS. 6 (Q 3.) + 4 VS. 5 (Q 4.)	1	4		
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			9 VS. 10 a győztes játszik 1 (Q 1.); 7 VS. 8 a győztes játszik 2 (Q 2.); 3 VS. 6 (Q 3.) + 4 VS. 5 (Q 4.)	2	4		
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		10 VS. 11 a győztes játszik 1 (Q 1.); 8 VS. 9 a győztes játszik 2 (Q 2.); 6 VS. 7 a győztes játszik 3 (Q 3.); 4 VS. 5 (Q 4.)	3	4		
Q	QX	QX	X	X								4 VS. 5 (Q 4.)	1			
Q	QX	X	X	X	X							3 VS. 6 (Q 3.) + 4 VS. 5 (Q 4.)	2			
Q	X	X	X	X	X	X						2 VS. 7 (Q 2.) + 3 VS. 6 (Q 3.) + 4 VS. 5 (Q 4.)	3			
Q	QX	X	X	X	X	X	X					5 VS. 8 a győztes játszik 4 (Q 4.); 6 VS. 7 a győztes játszik 3 (Q 3.)	2	2		
Q	X	X	X	X	X	X	X	X				7 vs. 8 a győztes játszik 2 (Q 2.); 6 VS. 9 a győztes játszik 3 (Q 3.); 4 VS. 5 (Q 4.)	3	2		
Q	QX	X	X	X	X	X	X	X	X			3 VS. 10 és 6 VS. 7 a győztes játszik (Q 3.); 4 VS. 9 és 5 VS. 8 és a győztes játszik (Q 4.)	4	2		
Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	7 VS. 8 a győztes játszik 2 (Q 2.); 3 VS. 12 és 6 VS. 9 a győztes játszik (Q3); 4 VS. 11 és 5 VS. 10 a győztes játszik (Q 4.)	1	4	3	
Q	Q	QX	X	X								4 VS. 5 (Q 4.)	1			
Q	Q	X	X	X	X							3 VS. 6 (Q 3.) + 4 VS. 5 (Q 4.)	2			
Q	Q	X	X	X	X	X						6 VS. 7 a győztes játszik 3 (Q 3.) + 4 VS. 5 (Q 4.)	2	1		

Q	Q	X	X	X	X	X	X					6 VS. 7 a győztes játszik 3 (Q 3.) + 5 VS. 8 (Q 4.)	2	2		
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X				6 VS. 7 a győztes játszik 3 (Q 3.) + 4 VS. 9 és 5 VS. 8 a győztes játszik (Q 4.)	3	2		
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X			3 VS. 10 és 6 VS. 7 a győztes játszik (Q 3.); 5 VS 8 és 4 VS. 9 a győztes játszik (Q 4.)	4	2		
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X		10 VS. 11 a győztes játszik VS 3, a győztes játszik a 6 VS. 7 győztesével (q 3.); 5 VS. 8 és 4 VS. 9 a győztes játszik (Q4.)	1	4	2	
Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	11 VS. 12 a győztes játszik VS 3, a győztes játszik a 7 VS. 8 győztesével (Q 3.); 9 VS. 10 a győztes játszik VS.4 és a győztes játszik az 5 VS. 6 győztesével	4	2	2	
Q	Q	Q	X	X								4 VS. 5 (Q 4.)	1			
Q	Q	Q	X	X	X							5 VS. 6 a győztes játszik VS. 4 (Q 4.)	2	1		
Q	Q	Q	X	X	X	X						4 VS. 7 és 5 VS. 6 a győztes játszik (Q 4.)	2	1		
Q	Q	Q	X	X	X	X	X					7 VS. 8 a győztes játszik VS. 4 + 5 VS. 6 ; a 2 győztes játszik (Q4.)	1	2	1	
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X				7 VS. 8 a győztes játszik VS. 4; plus 6 VS. 9 a győztes játszik VS. 5; a 2 győztes játszik (Q 4.)	2	2	1	
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X	X			7 VS. 8 a győztes játszik VS. 4; plus 6 VS. 9 és 5 VS. 10 és ezek a győztesek játszanak; a 2 győztes játszik (Q 4.)	3	2	1	
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X		4 VS. 11 és 7 VS. 8 és ezek a győztesek játszanak; 6 VS. 9 és 5 VS.10 és ezek a győztesek játszanak; a 2 győztes játszik (Q4.)	4	2	1	
Q	Q	Q	X	X	X	X	X	X	X	X	X	11 VS. 12 a győztes játszik VS. 4, ennek győztese játszik a 7 VS. 8 győztesével; 6 VS. 9 és 5 VS. 10 és ezek a győztesei játszanak; a 2 győztes játszik (Q 4.)	1	4	2	1

Q = kvalifikációt szerez

QX = holtversenyben áll, de azért kvalifikációt szerez

X = holtversenyben áll – tiebreak mérkőzés

TIE- BREAK TÁBLÁZAT KIESÉS ESETÉN

RANGSOR HELYEZÉS											JÁTÉK	Periódus és mérkőzés #				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	
							X	X				8. VS. 9 .	1			
						X	X	X				7 VS. 8 . utána vesztes 9. Ellen	1	1		
					X	X	X	X				6. vs. 9. és 7. Vs. 8. utána vesztesek játsszanak	2	1		
				X	X	X	X	X				5. vs. 6. utána vesztes a 9-kel, illetve 7 vs. 8, a két vesztes játszik	1	2	1	
							X	X	X			9 vs 10, utána nyertes a 8-kal játszik	1	1		
						X	X	X	X			7 vs 10 és 8 vs 9	2			
					X	X	X	X	X			6 vs 7, utána vesztes játsszik 10-kel, illetve 8 vs 9	1	2		
				X	X	X	X	X	X			5 vs 8 utána vesztes a 10-kel, 6 vs 7 utna vesztes a 9-kel játszik	2	2		

X = holtverseny – Tie break mérkőzés

TIE- BREAK TÁBLÁZAT KVAIFIKÁCIÓ ÉS KIESÉS ESETÉN

RANGSOR HELYEZÉS										Játék	Periódus és mérkőzés #			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4
			X	X	X	X	X	X		4 v 9 győztese T4, vesztese R9; 5 v 8 győztese T5, vesztese R8; 6 v 7 győztese T6, vesztese R7; T5 v T6 győztese v T4 (Q 4.); R7 v R8 vesztese v R9	3	2	1	
		X	X	X	X	X	X	X		3 v 4 győztese Q 3., utána ennek vesztese v 9 győztese T4, vesztese R9; 5 v 8 győztese T5, vesztese R8; 6 v 7 győztese T6, vesztese R7; T5 v T6 győztese v T4 (Q 4.); R7 v R8 vesztese v R9	1	3	1	1

		X	X	X	X	X	X	X	X		2 v 9 győztese Q 2., vesztese R9; 3 v 8 győztese Q 3., vesztese R8; 4 v 7 győztese T4, vesztese R7; 5 v 6 győztese T5, vesztese R6; T4 v T5 (Q 4.); R6 v R9 + R7 v R8 vesztesese játszik	4	3	1		
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		1 v 2 győztese Q 1., vesztese v 9 győztese Q 2., vesztese R9; 3 v 8 győztese Q 3., vesztese R8; 4 v 7 győztese T4, vesztese R7; 5 v 6 győztese T5, vesztese R6; T4 v T5 (Q 4.); R6 v R9 + R7 v R8 veszteses play	1	4	3	1	
				X	X	X	X	X	X	X	9 v 10 vesztese kiesik (10.), győztese v 4 győztese T4, vesztese R9; 5 v 8 győztese T5, vesztese R8; 6 v 7 győztese T6, vesztese R7; T5 v T6 győztese v T4 (Q 4.); R7 v R8 then vesztese v R9	1	3	1	1	
			X	X	X	X	X	X	X	X	3 v 10 győztese T3, vesztese R10; 4 v 9 győztese T4, vesztese R9; 5 v 8 győztese T5, vesztese R8; 6 v 7 győztese T6, vesztese R7; T3 v T6 (Q 3.) + T4 v T5 (Q 4.); R7 v R10 + R8 v R9	4	4			
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	2 v 3 győztese Q 2., then vesztese v 10 győztese T3, vesztese R10; 4 v 9 győztese T4, vesztese R9; 5 v 8 győztese T5, vesztese R8; 6 v 7 győztese T6, vesztese R7; T3 v T6 (Q 3.) + T4 v T5 (Q 4.); R7 v R10 + R8 v R9	1	4	4		

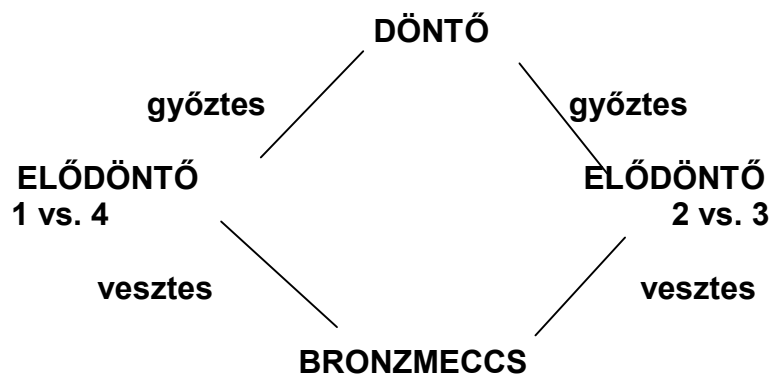
Q = kvalifikációt szerez

QX = holtversenyben áll, de azért kvalifikációt szerez

X = holtversenyben áll – tiebreak mérkőzés

PLAY-OFF RENDSZER

Téli Olimpiai Játékok, Téli Paraolimpiai Játékok, Téli Egyetemi Játékok



PAGE PLAY-OFF RENDSZER

Férfi és női Világbajnokság, Férfi és női Ifjúsági Világbajnokság,
Kerekesszékes Világbajnokság

