OLİMPİK / PARALİMPİK KIŞ SPORU

CURLING

ve

Müsabaka Kuralları

EKİM - 2019

Ekim 2019

CURLING RUHU

Curling bir yetenek ve gelenek oyunudur. Yapılan güzel bir atışı izlemek bir zevktir ve aynı zamanda Curling'in eskiden kalma geleneklerinin, gerçek bir oyun ruhuyla uygulandığını görmek de güzel bir şeydir. Curling oyuncuları kazanmak için oynarlar ama asla rakiplerini aşağılamazlar. Gerçek bir Curling oyuncuları asla rakiplerinin dikkatini dağıtmaya yeltenmez ve asla rakiplerinin en iyi oyunlarını ortaya koymalarına engel olmaz haksız bir galibiyettense kaybetmeyi tercih eder.

Curling oyuncuları asla bilinçli bir şekilde oyun kurallarını ihlal etmezler ve asla Curling geleneklerine saygısızlık yapmazlar. Eğer bilinçsiz bir şekilde, herhangi bir kural ihlali yapıldığını fark ederlerse, bu durumu ilk dile getiren kendileri olur.

Curling oyununun temel amacı oyuncuların bu oyuna olan yeteneklerini göstermek olsa bile, Curling ruhu iyi bir sportmen olmayı, nazik ve onurlu davranmayı gerektirir.

Bu ruh, oyun kurallarının hem yorumlanmasını, hem de uygulanmasını ve aynı zamanda bütün katılımcıların buzdaki ve buz dışındaki davranışlarını etkilemelidir.

İNCELEME SÜRECİ

Curling Kuralları ve Müsabaka Kuralları, Dünya Curling Federasyonu (WCF) Müsabaka ve Kurallar Komisyonu tarafından yıllık olarak incelenecektir. Üye Kuruluşlar, bu inceleme için önerilerini, Sekreterliğe, 15 Mayıs'a kadar yazarak sunabilirler. Öneriler Dünya Curling Federasyonu (WCF) Yıllık Kongresinde tartışılacak ve daha sonra WCF Yıllık Genel Toplantısında oylanacaktır.

WCF MİSYON BEYANI

Dünyanın en sevilen Olimpik/Paralimpik Kış takım sporu olmak.

WCF SEKRETERYASI

3 Atholl Crescent

Perth PH1 5NG, Scotland

Tel: +44 1738 451 630 Fax: +44 1738 451 641

info@worldcurling.org www.worldcurling.org

İÇİNDEKİLER SAYFA

Curling Ruhu/ İnceleme Süreci/ WCF misyon Beyanı....1
İÇİNDEKİLER....2
Curling Kuralları:
R1.Oyun Alanı....3
R2.Taşlar....5
R3.Takımlar....6
R4.Oyuncuların Pozisyonları....8
R5.Taş atışı....9
R6.Serbest Koruma Bölgesi (FGZ)....11
R7.Süpürme....12
R8.Hareket Eden Taşlara Dokunma....13
R9.Yeri Değişen Sabit Taşlar....14
R10.Malzemeler....16
R11.Puanlama....17
R12.Yarıda Kesilen Oyunlar....20
R13.Tekerlekli Sandalye Curling....20
R14.Karışıklar Curling....21
R15.Karışık Çiftler Curling....22
R16.Yasaklanan Maddeler....27
R17.Uygunsuz Davranışlar....27
Müsabaka Kuralları:
C1.Genel....28
C2.Katılımcı Takımlar....29
C3.Üniformalar/Ekipmanlar....32
C4.Oyun Öncesi Antrenmanları....34
C5.Oyunların Uzunluğu....34
C6.Oyunların Süresi....35
C7.Takım Molaları/Teknik Molalar(Time Outs)....37
C8.Taş Belirleme/ LSD....39
C9.Takım Sıralama Prosedürü/DSC....43
C10.Hakemler....47
Müsabakalar - Eleme Sistemleri....48
Eleme - Erkekler & Bayanlar Dünya Şampiyonaları....55
Katılım - Dünya Gençler (Junior) Şampiyonaları (WJCC)....57
Dünya Seniorlar & Dünya Karışıklar Şampiyonaları....58
Pasifik - Asya Curling Şampiyonaları (PACC) 59
Avrupa Curling Şampiyonaları (ECC) 60
Eleme Sistemi - Amerika Bölgesi....62
Minimum Standartlar, Uygunluk....64
Play- off (Eleme) Sistemleri....66
Kıyafet Yönetmeliği....71
Terimler Sözlüğü....72

CURLING KURALLARI

Bu kurallar, yetkili Curling organizasyonu tarafından, her oyun ya da müsabakaya uygulanır.

R1. SHEET (OYUN ALANI)

a) Buz sheetinin uzunluğu arka kenarlıkların iç tarafından diğerine 45.720 metredir (150 ft.). Genişliği kenarlıkların iç tarafından diğerine maksimum 5 metredir (16 ft. 5 inç). Bu alan çizilen çizgilerle ya da çevresine yerleştirilen ayırıcılarla belirlenmiştir. Eğer bir tesisin boyutları bu ölçülerin uygulanmasına olanak tanımazsa, uzunluk minimum 44.501 m. (146ft.), genişlik de minimum 4.420 m. (14 ft. 6 in.) olarak uygulanabilir.

b) Sheet'in her iki başında, buzun içerisinde, kenardan kenara uzanan, açıkça görülebilen aşağıdaki çizgiler bulunmaktadır:

i. Tee Line (Tee Çizgisi), 1.27 cm maksimum genişliktedir. Çizginin merkezi sheet'in ortasından 17.375 m. olacak şekilde yerleştirilir.

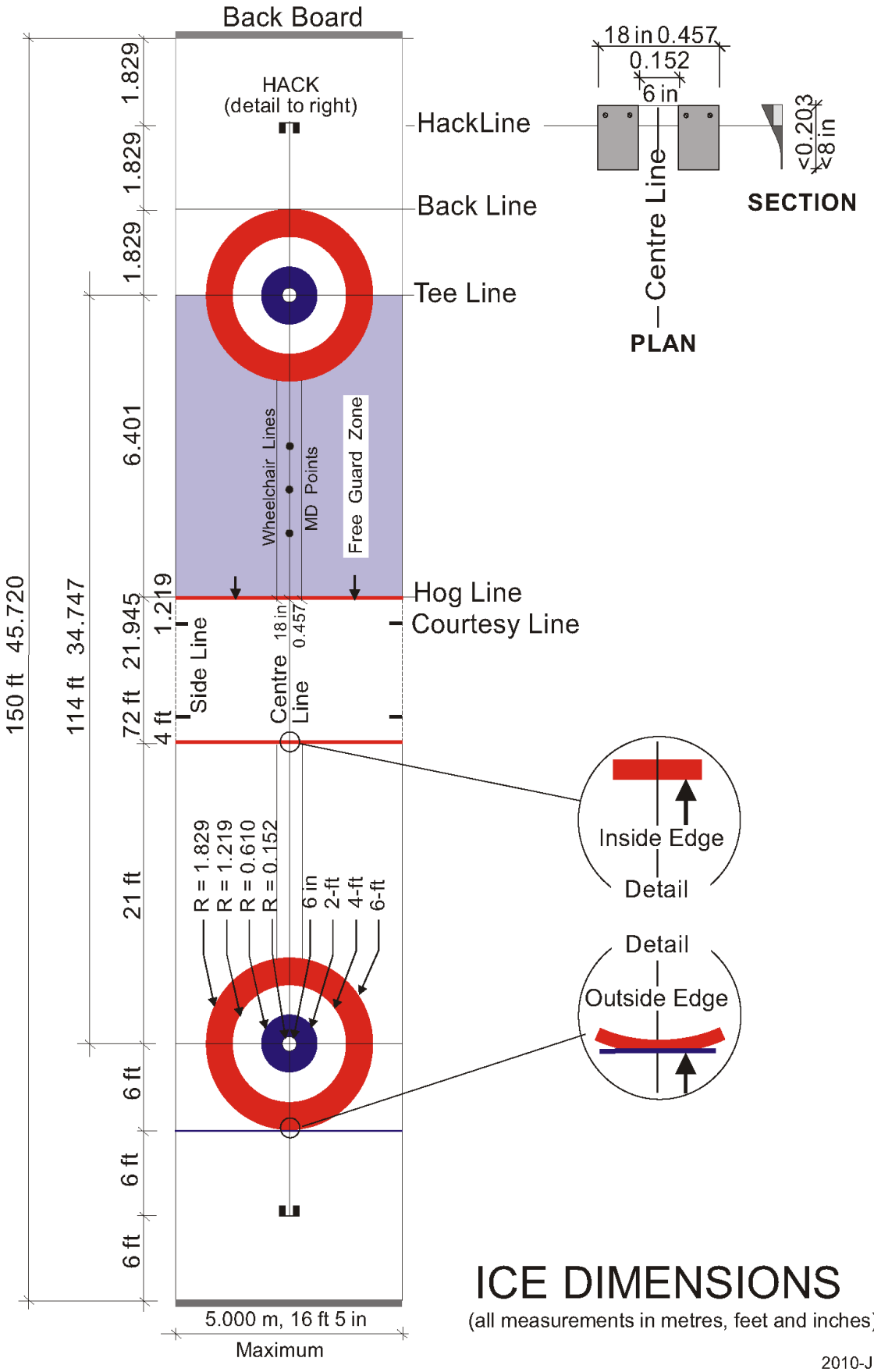
ii. Back Line (Arka Çizgi), 1.27 cm maksimum genişliktedir. Dış kenarı, tee line'ın ortasından 1.829 m uzaklıkta olacak şekilde yerleştirilmiştir.

iii. Hog Line (Hog Çizgisi), 10.16 cm genişliktedir. İç tarafı Tee Line'ın ortasından 6.401 m uzaklıkta olacak şekilde yerleştirilmiştir.

iv. Centre Line (Merkez Çizgisi) 1.27 cm maksimum genişliktedir. Tee Line'ların orta noktasına temas eder ve her iki Tee Line'ın arkasına doğru 3.658 m uzanır.

v. Hack Line (Hack Çizgisi) 0.475 m uzunlukta ve maksimum 1.27 cm genişliktedir. Tee Line'a paralel olarak, Centre Line'ın her iki tarafına yerleştirilmiştir.

vi. Courtesy Line (Nezaket Çizgisi), 15.24 cm uzunluğunda ve maksimum 1.27 cm genişliktedir. Sheet'in her iki tarafında Hog Line'ların 1.219 m dışında. Hog Line'a paralel olarak uzanır.



ICE DIMENSIONS

(all measurements in metres, feet and inches)

2010-June
LÖ

c) Tekerlekli sandalye müsabakaları için, sheetin her iki tarafında, Centre Line'a paralel şekilde ve her iki tarafından iki ince tekerlekli sandalye çizgileri yerleştirilmiştir. Bu çizgiler, Hog Line'dan ev çizgilerinin en dışındaki çembere kadar uzanır. Bu çizgilerin her birisinin dış tarafı Centre Line'dan 0.457 m. uzaklıktadır.

d) Her Tee Line ile Centre Line'ın kesişim noktasında bir merkez deliği (tee) vardır. Merkezde Tee olacak şekilde, sheet'in her iki ucunda iç içe geçmiş dört çember vardır. Dıştaki çemberin dış kenarının yarıçapı 1.829 metredir. Bir küçük çemberin yarıçapı 1.219 m, bir küçüğünün yarıçapı 0.610 m ve en içteki çemberin yarıçapı da minimum 15.24 santimetredir.

e) Hack line üzerine iki adet takoz (hack) yerleştirilmiştir. Centre Line'ın her iki tarafındaki takozların Centre Line'ın iç tarafına olan uzaklığı 7.62 cm olacaktır. Takozların genişliği 15.24 cm'yi aşmamalıdır. Takoz uygun bir malzemeye tutturulur ve bu malzemenin iç kenarı Hack Line'ın iç tarafı üzerine yerleştirilir. Böylece takoz, Hack Line'ın 20.32 cm'den daha fazla önünde olmayacaktır. Eğer takoz buzun içerisine yerleştirilmişse, bu 3.81 cm'den daha derin olmamalıdır.

R2. TAŞLAR

a) Curling taşı dairesel bir şekilde olup, çevresi 91.44 cm'den daha büyük, yüksekliği 11.43 cm'den daha az ve ağırlığı kulp (handle) ve civatası da dahil olmak üzere 19.96 kg'den daha ağır ve 17.24 kg'den daha hafif olmamalıdır.

b) Her takım aynı kulp (handle) rengi olan ve görsel işaretlerle teker teker belirlenmiş sekiz taştan oluşan bir taş takımı kullanır. Eğer taşlardan birisi zarar görmüşse ve oyun için uygun değilse, yedek bir taş kullanılır. Eğer yedek bir taş yoksa, daha önce atılan taşlardan birisi geri getirilerek tekrardan atılır.

c) Eğer oyun sırasında bir taş kırılırsa, takımlar taşın nerede olması gerektiğine ''Curling Ruhunu'' kullanarak karar verirler. Eğer karar verilemezse, o end (set) baştan oynanır.

d) Eğer bir taş hareket halindeyken devrilirse ya da yan tarafının üstüne veya ters olarak durursa hemen oyundan çıkartılır.

e) Atış sırasında eğer taşın kulpu (handle) tamamen taştan ayrılırsa, atış yapan oyuncu, oyunun devam etmesine izin verme seçeneğine ya da daha önce atılmış olan taşlardan birisini yeniden kullanarak tekrar atış yapma seçeneğine sahiptir.

f) Oyunun oynandığı ev tarafındaki Hog Line'ın iç tarafını tamamen geçmeyen bir taş hemen oyundan alınır. Ancak eğer başka bir taşa çarparak kalırsa, taş oyunda kalmaya devam eder.

g) Oyunun oynandığı taraftaki Back Line'ın dış kenarını tamamen geçen bir taş, hemen oyundan alınır.

h) Sheet kenarındaki bölmelere veya kenar çizgilerine dokunan bir taş hemen oyundan alınır ve diğer sheet'e geçmesi engellenir.

i) Bir endin son taşı duruncaya kadar, taşlar sadece gözle ölçülür. Ancak bir taşın oyunda olup olmadığını ölçmek için veya bir endin ikinci, üçüncü ya da dördüncü veya beşinci taşının atılmasından önce, bir taşın Serbest Koruma Bölgesinde (Free Guard Zone) olup olmadığını belirlemek için ölçüm yapılabilir.

j) Takımlar oyun taşlarını değiştiremezler. Taşların üzerine herhangi bir nesne yerleştiremezler.

R3. TAKIMLAR

a) Bir takım dört oyuncudan oluşmaktadır. Her oyuncu, rakibiyle dönüşümlü olarak, her endde artarda iki taş atar.

b) Bir takım, atış sırasını ve kaptan (skip) ile yardımcı kaptan (vice-skip) pozisyonlarını oyun başlamadan önce bildirir ve bu atış sırasını ve pozisyonları (d) maddesinin (ii) bendinde belirtilen durum dışında aynen devam ettirir. Bir oyun sırasında, yedek oyuncuyu oyuna sokarken yapılması dışında, atış sırasını ya da pozisyonları kasıtlı olarak değiştiren takım oyunu kaybeder.

c) Bir oyunun başlangıcında, oyunculardan bir tanesinin eksik olması durumunda, takım aşağıdakilerden birisini yapabilir:
   i. Oyuna üç oyuncuyla başlayabilir. Bu durumda ilk iki oyuncu üçer taş atacak, üçüncü oyuncu iki taş atacaktır. Eksik olan oyuncu, herhangi bir endin başlangıcında, bildirilen atış sırası ve pozisyonlarla oyuna dahil olabilir.
   ii. Oyuna nitelikli bir yedek oyuncuyla başlayabilir.

d) Bir oyuncu oyuna devam edemiyorsa, takım aşağıdakilerden birisini yapabilir:
   i. Oyuna geriye kalan üç oyuncuyla devam edebilir. Bu durumda, oyundan çıkan oyuncu, bir endin başlangıcında oyuna yeniden dahil olabilir. Bir oyunda bir oyuncu, oyundan sadece bir kere çıkıp girebilir.
   ii. Bir endin başlangıcında oyuna nitelikli bir yedek oyuncu dahil edebilir. Bu durumda atış sırası ile kaptan (skip) ve yardımcı kaptan (vice-skip) pozisyonları değiştirilebilir. (değiştirilen oyun sırası oyunun geriye kalan kısmına aynen uygulanır). Oyundan çıkan oyuncu oyuna tekrar dahil olamaz.

e) Bir takım üç oyuncudan daha az oyuncuyla oynayamaz. Her oyuncu her endde kendi taşlarını atmalıdır.

f) Yedek oyuncuya izin verilen müsabakalarda sadece bir yedek oyuncu kaydettirilir ve bu müsabakada kullanılır. Eğer herhangi bir ihlal gerçekleşirse, ihlal eden takım oyunu kaybeder.

g) Eğer bir oyuncu bir endde kendi taşlarından birincisini atar ancak ikincisini atamazsa, o endin geriye kalanı için prosedür şöyledir. Eğer oyuncu:
   i. Birinci oyuncuysa, taşı ikinci oyuncu atar.
   ii. İkinci oyuncuysa, taşı birinci oyuncu atar.

iii. Üçüncü oyuncuysa, taşı ikinci oyuncu atar.
iv. Dördüncü oyuncuysa, taşı üçüncü oyuncu atar.

h) Eğer bir endde, atış sırası gelen bir oyuncu, taşlarından ikisini de atamazsa, endin geriye kalanı için prosedür şöyledir. Eğer oyuncu:
   i. Birinci oyuncuysa, ikinci oyuncu üç taş atar, üçüncü oyuncu üç taş atar ve dördüncü oyuncu son iki taşı atar.
   ii. İkinci oyuncuysa, birinci oyuncu üç taş atar, üçüncü oyuncu üç taş atar ve dördüncü oyuncu son iki taşı atar.
   iii. Üçüncü oyuncuysa, birinci oyuncu üçüncü oyuncunun ilk taşını atar ve ardından ikinci oyuncu da üçüncü oyuncunun ikinci taşını atar ve dördüncü oyuncu son iki taşı atar.
   iv. Dördüncü oyuncuysa, ikinci oyuncu dördüncü oyuncunun ilk taşını atar ve ardından üçüncü oyuncu dördüncü oyuncunun ikinci taşını atar.

R4. OYUNCULARIN POZİSYONLARI

a) Atış yapmayan takım:

   i. Atış yapılırken oyuncular kenar çizgileri yanında nezaket çizgileri (courtesy lines) arasında sabit bir pozisyon alırlar. Bununla birlikte:
      1) Kaptan (skip) ve yardımcı kaptan (vice-skip) oyunun oynandığı ev tarafında Back Line'ın arkasında sabit bir pozisyon alabilirler ancak atış yapan takımın kaptan (skip) veya yardımcı kaptanının (vice-skip) yer seçimine engel olmamalıdır.
      2) Atışın ardından atış yapacak olan oyuncu, atışın yapıldığı ev tarafında takozların (hack) arkasında, sheetin kenarında sabit bir pozisyon alabilir.

ii. Atış yapmayan takım oyuncuları, atış yapan takımı engelleyebilecek, mani olabilecek, dikkatini dağıtabilecek ya da korkutabilecek herhangi bir pozisyon alamazlar ve herhangi bir bu tür harekette bulunamazlar. Eğer atış yapılırken bu tür bir hareket olursa veya herhangi bir dış bir etmen atış yapan oyuncunun dikkatini dağıtırsa, atış yapan oyuncu, oyunun devam etmesine izin verme ya da taşları bu ihlal gerçekleşmeden önceki konumlarına geri getirdikten sonra yeniden atış yapma seçeneklerine sahiptir.

b) Atış yapan takım:

i. Kaptan ya da kaptanın atış sırasıysa veya kaptan buzda değilse yardımcı kaptan evin sorumlusudur.
ii. Evin sorumlusu olan oyuncu, takım atışını yaparken, Hog Line'ın içinde bir konum alır.
iii. Oyuncuların herhangi bir hatalı pozisyonda bulunması atılan taşın oyundan çıkarılması ve kusurlu olmayan takım oyuncuları tarafından diğer taşların, hata gerçekleşmeden önceki konumlarına geri getirilmesiyle sonuçlanacaktır.

R5. TAŞ ATIŞI

a) Önceden belirlenmedikçe veya Çekiç Atışı (LSD) ile karar verilmedikçe, birbirleriyle karşılaşan takımlar ilk endin ilk taşını kimin atacağını belirlemek için yazı tura atılır. Bu düzen takımlardan birisi puan alana kadar devam eder. Daha sonra, en son sayı alan takım, bir sonraki endin ilk taşını atacaktır.

b) Önceden belirlenmedikçe, ilk endin ilk taşını atan takım, o oyun için taş rengini seçme şansına sahiptir.

c) Sağ - elli atıcılar Centre Line'ın sol tarafındaki takozdan (hack), sol - elli atıcılar Centre Line'ın sağ tarafındakı takozdan (hack) atış yaparlar. Yanlış takozdan çıkış yapılarak atılan bir taş oyundan çıkarılır ve rakip takım oyuncuları tarafından, yer değiştiren taşlar hata gerçekleşmeden önceki konumlarına geri getirilirler.

d) Bir taş, atışın yapıldığı taraftaki Hog Line'a varmadan önce açık bir şekilde elden çıkarılmalıdır. Eğer oyuncu bunu yapamazsa, taş atış yapan takım tarafından hemen oyundan alınır.

e) Eğer Hog Line ihlali olan bir taş hemen oyundan alınamazsa ve başka bir taşa çarparsa, atılan taş, taşı atan takım tarafından oyundan alınır ve yer değiştiren taşlar kusurlu olmayan takım tarafından eski pozisyonlarına geri getirilir.

f) Bir taşın oyunda sayılması ve atılmış sayılması için atışın yapıldığı taraftaki Tee Line'a (Tekerlekli sandalye Curling'de Hog Line'a) ulaşmış olması gerekmektedir. Tee Line'a ulaşmamış olan taşlar oyuncuya geri verilip tekrardan atılabilirler.

g) Atış sıraları geldiğinde bütün oyuncular, atış yapmak için hazır olmalıdır ve oynamak için mantıksız bir zaman harcamamalıdır.

h) Eğer bir oyuncu rakip takıma ait olan bir taşı atarsa, o taşın durması beklenir ve atış yapan takıma ait olan bir taş ile yer değiştirilir.

i) Eğer bir oyuncu, normal atış sırası dışında bir atış yaparsa, o end hata yapılmamış gibi devam eder. Atış sırasını kaçıran oyuncu o takımın o enddeki son taşını atar. Eğer kimin sırasını kaçırdığı belirlenemezse, o takımın o enddeki ilk taşını atan oyuncu, takımın son taşını atar.

j) Eğer bir oyuncu bir endde yanlışlıkla fazla sayıda taş atarsa, hata yapılmamış gibi end devam eder ve hatayı yapan takımın son oyuncusunun taşları hatanın yapıldığı sayıda azaltılır. Eğer yanlışlıkla fazla sayıda atış yapan oyuncu takımın son oyuncusuysa, en son atılan taş oyundan çıkarılır ve yerleri değişen taşlar kural ihlali yapmayan takım tarafından olay gerçekleşmeden önceki konumlarına geri yerleştirilir.

k) Eğer aynı endde bir takım art arda iki taş atarsa:

   i. Atılan ikinci taş oyundan alınır ve rakip takım tarafından yer değiştiren taşlar eski pozisyonlarına getirilir. Yanlışlıkla iki taş üst üste atan oyuncu, oyundan alınan taşı, takımının o enddeki son taşı olarak atar.

   ii. Eğer bu hata bir sonraki taş atılıncaya kadar fark edilmezse end tekrarı yapılır.

l) Eğer bir endin ilk taşını yanlış takım atarsa:

   i. Hata ilk taş atıldıktan sonra fark edilirse end tekrarlanır
   ii. Hata ikinci taş atıldıktan sonra fark edilirse hata yapılmamış gibi oyun devam eder.

R6. SERBEST KORUMA BÖLGESİ (FGZ)

a) Oyunun oynandığı ev tarafındaki Tee Line ile Hog Line arasında, eve temas etmeyecek şekilde duran bir taş, Serbest Gard Bölgesi (Free Guard Zone) olarak belirtilen bölgede kabul edilir. Aynı zamanda, Hog Line'ın önünde veya üzerinde de olsa, FGZ'deki taşlara çarparak oyunda kalan taşlar da FGZ'da olarak kabul edilir.

b) Eğer bir endin altıncı taşının atılmasından önce atılan taşlardan herhangi birisi, direk veya dolaylı olarak, rakibin FGZ bölgesindeki herhangi bir taşının oyundan çıkmasına sebep olursa, atılan taş oyundan çıkarılır ve yer değiştiren taşlar kusurlu olmayan takım tarafından eski konumlarına geri getirilir.

R7. SÜPÜRME

a) Süpürme hareketi herhangi bir yöne olabilir, (taşın tüm genişliğini kapsamak zorunda değildir) hareket eden bir taşın önünde birikinti bırakmamalıdır ve taşın iki tarafında bitmelidir.

b) Sabit bir taş süpürülmeden önce hareket haline geçmesi gerekmektedir. Atılan bir taş tarafından doğrudan veya dolaylı olarak hareket ettirilen bir taş, oyunun oynandığı ev tarafındaki Tee Line'ın önünde herhangi bir yerde, taşa sahip olan takımın herhangi bir veya birden fazla oyuncusu tarafından süpürülebilir.

c) Bir sonraki taş atılmadan önce tüm oyuncular oyun yüzeyini temizleyebilir.

d) Atılan bir taş, oyunun oynandığı ev tarafındaki Tee Line'ın önünde herhangi bir yerde, taşı atan takımın herhangi bir veya birden fazla oyuncusu tarafından süpürülebilir.

e) Oyunun oynandığı ev tarafındaki Tee Line'ın arkası hariç bir oyuncu rakibinin taşını asla süpüremez. Oyunun oynandığı ev tarafındaki Tee Line'a ulaşana kadar rakibin taşı süpürülmeye başlanılmaz.

f) Oyunun oynandığı ev tarafındaki Tee Line'ın arkasında, aynı anda her takımdan sadece bir oyuncu süpürebilir. Bu, atış yapan takımdan herhangi bir oyuncu olabilir ancak rakip takımdan sadece kaptan (skip) veya yardımcı kaptan (vice-skip) olabilir.

g) Oyunun oynandığı ev tarafındaki Tee Line'ın arkasında, bir takımın kendi taşını süpürme önceliği vardır, ancak bu, rakibin süpürmesini engelleyecek veya önleyecek şekilde olmamalıdır.

h) Eğer bir süpürme hatası/ihlali olursa, kusurlu olmayan takımın, oyunun devam etmesine izin verme seçeneği ya da hata olmasaydı taşların nasıl konumda olacağına karar verip taşları ona göre konumlandırma seçeneği vardır.

R8. HAREKET EDEN TAŞLARA DOKUNMA

a) Taşın atıldığı taraftaki Tee Line ile oyunun oynandığı taraftaki Hog Line arasında:
   i. Eğer hareket eden bir taşa, taşa sahip olan takım veya onların ekipmanları tarafından dokunulursa, dokunulan taş o takım tarafından hemen oyundan alınır. Taşı atan oyuncunun, atışın yapıldığı taraftaki Hog Line'dan önce taşa iki kez dokunması (double-touch) bir kural ihlali olarak görülmez.

   ii. Eğer hareket eden bir taşa, rakip takım veya onların ekipmanları tarafından dokunulursa ya da taş dış bir etmenden etkilenirse:
      1) Eğer taş o an atılan taşsa atış tekrarlanır.
      2) Eğer taş o an atılan taş değilse, taşa sahip olan takım tarafından, dokunulmasaydı nerede duracağına mantıklı bir karar verilerek oraya konulur.

b) Oyunun oynandığı ev tarafındaki Hog Line'ın içerisinde:
   i. Eğer hareket eden bir taşa, taşa sahip olan takım veya onların ekipmanları tarafından dokunulursa, tüm taşların durması beklenir. Daha sonra kusurlu olmayan takım aşağıdakileri yapma seçeneğine sahiptir:
      1) Dokunulan taşı oyundan alma ve diğer tüm taşları olay gerçekleşmeden önceki pozisyonlarına geri getirme
      2) Tüm taşları öylece durdukları gibi bırakma
      3) Hareket eden taşa dokunulmasaydı, taşların nerede olabileceğine mantıklı bir karar vererek ona göre yerleştirme

ii. Eğer hareket eden bir taşa, rakip takım veya onların ekipmanları tarafından dokunulursa, tüm taşların durması beklenir ve kusurlu olmayan takım tüm taşları, hareket eden taşa dokunulmasaydı, taşların nerede olabileceğine mantıklı bir karar vererek ona göre yerleştirir.

iii. Eğer hareket eden bir taşa dış bir etmen tarafından dokunulursa veya dokunulmasına sebep olunursa, tüm taşların durmasına müsaade edilir ve daha sonra eğer olay gerçekleşmeseydi nerede olacaklarına karar verilerek taşlar yerleştirilir. Eğer takımlar anlaşamazsa, yer değiştiren taşlar olay gerçekleşmeden önceki konumlarına geri alınarak atış tekrarlanır. Bu durumda da bir uzlaşmaya varılamazsa End tekrarlanır.

c) Çekiç atışı (LSD) taşları:
   i. Taşı atan takımın bir üyesi atılan taşa dokunursa veya dokunulmasına sebep olursa, taş oyundan alınır ve çekiç atışı 199.6 cm olarak kaydedilir.
   ii. Eğer hareket eden bir taşa atış yapmayan takımın bir üyesi dokunursa veya dokunulmasına sebep olursa atış tekrarlanır.
   iii. Eğer dış bir etmen taşa dokunursa veya taşa dokunulmasına sebep olursa, atış tekrarlanır.

d) Eğer hareket eden bir taş sheet bölmelerini aşarak gelen bir taş tarafından dokunulursa, atış yapmayan takım, taşa dokunulmasaydı nerede duracağına mantıklı bir karar vererek taşı oraya yerleştirir.

R9. YERİ DEĞİŞEN SABİT TAŞLAR

a) Eğer hareket eden bir taş üzerinde hiçbir etkisi olmayan sabit bir taşa bir oyuncu tarafından yeri değiştirilirse veya yerinin değişmesine sebep olunursa, taş kusurlu olmayan takım tarafından olay gerçekleşmeden önceki konumuna geri getirilir.

b) Eğer hareket eden bir taş üzerinde hiçbir etkisi olmayan sabit bir taşın, dış bir etmen tarafından yeri değiştirilirse veya yerinin değiştirilmesine sebep olunursa, takımların uzlaşmasıyla taş olay gerçekleşmeden önceki konumuna geri konulur.

c) Eğer hareket eden bir taşın yönünü değiştirebilecek bir taşın yeri bir oyuncu tarafından değiştirilirse ya da yerinin değişmesine sebep olunursa, tüm taşların durmasına izin verilir ve sonra hata yapmayan takım aşağıdaki seçeneklere sahiptir:

   i. Tüm taşları oldukları gibi bırakabilir.
   ii. Yönü değişebilecek olan taşı oyundan çıkarabilir ve tüm taşları hata yapılmadan önceki pozisyonlarına geri koyabilir.
   iii. Taşın yeri değiştirilmeseydi taşların konumlarının nasıl olacağına mantıklı bir karar vererek taşları konumlandırabilir.

d) Eğer hareket eden bir taşın yönünü değiştirebilecek bir taşın yeri dış bir etmen tarafından değiştirilirse ya da yerinin değişmesine sebep olunursa, tüm taşların durmasına izin verilir ve sonra taşın yeri değişmeseydi nerede dururdu diye düşünülerek yeniden konumlandırılır. Eğer takımlar uzlaşamazlarsa, tüm taşlar hata yapılmadan önceki konumlarına konularak geri konularak atış tekrarlanır. Eğer taşların hata yapılmadan önceki pozisyonları konusunda uzlaşma sağlanamazsa End tekrarlanır.

e) Eğer sheeti bölen çizgileri aşarak gelen taşlar tarafından taşların yeri değiştirilirse, atış yapmayan takım tarafından taşlar olay gerçekleşmeden önceki konumlarına geri konulur.

f) Çekiç Atışı (LSD) Taşları:

   i. Eğer atış yapan takımın bir üyesi, yetkililer ölçümü tamamlamadan önce, sabit bir taşın yerini değiştirirse veya yerinin değişmesine sebep olursa, taş oyundan çıkarılır ve ölçüm 199.6 cm olarak kaydedilir. (6 ft. 6.5 in.).

ii. Eğer atış yapmayan takımın bir üyesi, yetkililer ölçümü tamamlamadan önce, sabit bir taşın yerini değiştirirse veya yerinin değişmesine sebep olursa, taş atış yapan takım tarafından olay gerçekleşmeden önceki konumuna geri konulur.

iii. Eğer dış bir etmen, yetkililer ölçümü tamamlamadan önce, sabit bir taşın yerini değiştirirse veya yerinin değişmesine sebep olursa, taş atış yapan takım tarafından olay gerçekleşmeden önceki konumuna geri konulur.

R10. MALZEMELER

a) Hiçbir oyuncu buz yüzeyinde malzeme, el izi ya da vücut iziyle bir hasar oluşmasına sebep olmayacaktır. Prosedür şöyle olacaktır:
   1. hadise = 1. resmi buz uyarısı, hasarın onarılması
   2. hadise = 2. resmi buz uyarısı, hasarın onarılması
   3. hadise = Hasarın onarılması ve oyuncunun oyundan çıkarılması

b) Buz yüzeyinde hiçbir yerde bir malzeme sahipsiz bırakılmayacaktır.

c) Takımlar oyun sırasında elektronik iletişim malzemesi ya da sesi değiştirmek için herhangi bir cihaz kullanmamalıdır. Sadece zaman bilgisi veren elektronik kronometre dışında, oyun sırasında oyunculara oyunla ilgili bilgi sağlayan elektronik cihazları kullanmak yasaktır.

d) Düzgün çalışan bir elektronik hog line cihazı kullanıldığında,
   i. Taşın kulpu (handle) atış sırasında çalışıyor olacak şekilde düzgünce çalıştırılmış olmalıdır yoksa atılan taş Hog Line ihlali olarak kabul edilecektir.
   ii. Taş atılırken bir eldiven veya parmaksız eldiven giyilmemelidir. Eğer bir ihlal olursa, atılan taş oyundan alınır ve hatalı olmayan takım tarafından, yerleri değişen taşlar olay gerçekleşmeden önceki konumlarına geri getirilir.

e) Atış çubuğunun kullanılması aşağıdaki gibi sınırlandırılmıştır:
   i. Atış çubuğu tekerlekli sandalye müsabakaları dışında herhangi bir WCF müsabakasında veya eleme karşılaşmasında kullanılmamalıdır.
   ii. Atış çubuğuyla atış yapmayı tercih eden oyuncular bütün oyun boyunca tüm atışlarını atış çubuğuyla yapmalıdır.
   iii. Taş takozdan (hack) hedeflenen noktaya düz bir çizgi üzerinde atılmalıdır.
   iv. Tekerlekli Sandalye Curling'de taş, atışı yapan oyuncunun her iki ayağı da atışın yapıldığı taraftaki Tee Line'a ulaşmadan önce atış çubuğundan tamamen serbest kalmış olmalıdır. Bir taş, atışın yapıldığı taraftaki Hog Line'a ulaştığında oyunda ve atış yapılmış sayılır.
   v. Tekerlekli Sandalye Curling'de eğer atış çubuğuyla ilgili bir kural ihlali olursa, atılan taş oyundan alınır ve yerleri değişen taşlar hatalı olmayan takım tarafından olay gerçekleşmeden önceki konumlarına geri konulur.
   vi. Bir atış çubuğu el/kol uzantısı görevini yapmak dışında herhangi bir mekanik bir avantaj sağlamamalıdır.
   vii. Bütün atış çubukları Tekerlekli Sandalye Curling Politikalarına uygun olmalıdır.

R11. PUANLAMA

a) Bir oyunun sonucu, oyundan önce belirlenen Endler tamamlandığında puan çokluğuna göre belirlenir ya da oynanması gereken minimum End sayısı oynandıktan sonra, bir takım rakibinin galibiyetini kabullendiğinde veya bir takım aritmetik olarak yenildiğinde belirlenmiş olur. Bir takım aritmetik olarak yenildiğinde oynanan endi bitirebilir ancak yeni bir End başlatılmamalıdır. Bununla birlikte, eğer bir takım bir oyunun son Endinde aritmetik olarak yenilirse oyun durdurulmalı ve son End tamamlanmamalıdır. Belirlenen Endler sonucunda skor eşitliği bozulmamış olursa ekstra End veya Endler oynanır ve ekstra Endde ilk sayı alan takım kazanır.

b) Bir End tamamlandığında, (tüm taşlar atıldığında) bir takım, Tee'ye (merkeze) rakibin herhangi bir taşından daha yakın olacak şekilde evde bulunan veya evin herhangi bir noktasına temas eden her taş için bir puan alır.

c) Bir endin skoru, evin sorumlusu olan kaptan veya yardımcı kaptanlar tarafından kararlaştırıldığında belirlenmiş olur. Eğer karar verilmeden önce skor üzerinde etkisi olabilecek bir taş veya taşlar yerinden oynatılırsa, hatalı olmayan takım, ölçümden payına düşebilecek avantajdan yararlanabilir.

d) Bir endin skoru belirlenirken, takımlar hangi taşların Tee'ye (merkeze) daha yakın olduğuna veya bir taşın eve temas edip etmediğine görsel olarak karar veremezlerse bir ölçüm aleti kullanılır. Ölçümler Tee'den (merkezden) taşın en yakın kenarına doğru yapılır. Her iki takımdan hangi oyuncu olduğu fark etmeksizin bir oyuncu, ölçüm aletiyle yapılan ölçümü izleyebilir.

e) Eğer iki veya daha fazla taş Tee'ye (merkeze) ölçüm aleti kullanılmayacak kadar yakınsa, karar görsel olarak verilir.

f) Eğer hem görsel olarak hem de ölçüm aletiyle bir karar verilemezse, taşlar eşit sayılır ve:

   i. Eğer o Endde kimin sayı aldığını belirlemek için ölçüm yapılıyorsa End boş sayılır (blanked).

   ii. Eğer ölçüm ilave sayıları belirlemek için yapılıyorsa, sadece Tee'ye (merkeze) daha yakın olan taşlar sayılır.

g) Eğer dış bir etmen, endin skoru belirlenmeden önce, skor üzerinde etkisi olabilecek taşları yerinden oynatırsa, aşağıdakiler uygulanır:

   i. Eğer yerinden oynayan taşlar, o Endde hangi takımın sayı aldığını belirleyecek olan taşlarsa End tekrarlanır.

ii. Eğer takımlardan birisi sayı veya sayılarını garantilemişse ve yerinden oynayan taşlar ilave sayılar olup olmadığını belirleyecek taşlarsa, sayı alan takımın Endi tekrardan oynamak isteme veya garantilenen sayılarını alma hakkı vardır.

h) Bir takım ancak atış sırası kendisine geldiğinde oyundan çekilebilir. Bir takım End tamamlanmadan önce oyundan çekildiğinde, o endin skoru aşağıdaki yöntemlerle belirlenir:
   i. Eğer iki takımın da henüz atmadığı taşları varsa, skorborda o End için ''X'' konulur.
   ii. Eğer takımlardan birisi tüm taşlarını atmışsa:
      1) Eğer tüm taşlarını atan takımın puan olarak sayılan taşı varsa puan verilmez. Sonucu belirlemek için puanlar gerekmedikçe, skorborda o End için ''X'' konulur.
      2) Eğer tüm taşlarını atmayan takımın puan olarak sayılan taşı varsa bu puanlar verilir ve skorboarda yazılır.
      3) Eğer puan olarak sayılacak taş yoksa, skorborda ''X'' konulur.

i) Eğer bir takım belirlenen saatte oyuna başlamak hazır değilse, aşağıdakiler yapılır:
   i. Eğer oyunun başlaması 1 ile 15 dakika (Karışık çiftler için 1-10 dakika) arasında gecikirse, kusurlu olmayan takım bir puan alır ve normal oyunun ilk Endinde birinci ya da ikinci taş olmayı seçme hakkı kazanır ve ayrıca bir End tamamlanmış sayılır.
   ii. Eğer oyunun başlaması 15 ile 30 dakika (Karışık çiftler için 10-2-dakika) arasında gecikirse, kusurlu olmayan takım bir puan daha alır ve normal oyunun ilk Endinde birinci ya da ikinci taş olmayı seçme hakkı kazanır ve ayrıca iki End tamamlanmış sayılır.
   iii. Eğer 30 dakika (Karışık çiftler için 20 dakika) sonra oyun henüz başlamamış olursa, kusurlu olmayan takım, diğer takıma ceza olarak galip sayılır.

j) Ceza olarak kaybedilen oyunun final skoru ''W - L'' (win=kazanan, loss=kaybeden) olur.

R12.YARIDA KESİLEN OYUNLAR

Eğer herhangi bir sebeple bir oyun yarıda kesilirse, oyun kaldığı yerden devam eder.

R13.TEKERLEKLİ SANDALYE CURLING

a) Taşlar sabit bir tekerlekli sandalyeden atılır.

b) Atışın yapıldığı taraftaki takoz ile evin üst tarafının en uç kenarı arasında atış yapılırken, taşın başlangıç atış pozisyonunda centre line üzerinde olmalıdır. Atışın yapıldığı taraftaki evin üst tarafının en uç kenarı ile Hog Line arasında atış yapılırken, atışın başlangıcında, sandalye taşın tüm genişliği tekerlekli sandalye çizgileri içinde olacak şekilde yerleştirilmelidir.

c) Atış sırasında atışı yapan oyuncunun ayakları buz yüzeyine temas etmemelidir ve sandalyenin tekerlekleri buz ile direk temas halinde olmalıdır.

d) Taş atışı, normal el/kol atışı şeklinde ya da Tekerlekli Sandalye Curling Politikasına uygun bir atış çubuğu vasıtasıyla yapılır
Atışın yapıldığı taraftaki Hog Line'a ulaşmadan önce taş elden veya atış çubuğundan açık bir şekilde bırakılmış olmalıdır.

e) Süpürmeye izin verilmez.

f) Bir taş, atışın yapıldığı taraftaki Hog Line'a ulaştığında oyunda sayılır. Atışın yapıldığı taraftaki Hog Line'a ulaşmayan bir taş oyuncuya geri verilerek tekrar atılabilir.

g) Eğer herhangi bir atış ihlali olursa, atılan taş oyundan alınır ve yerleri değişen diğer taşlar, kusurlu olmayan takım tarafından olay gerçekleşmeden önceki konumlarına geri konulur.
h) WCF tekerlekli sandalye müsabakaları için her takımın atış yapan dört oyuncusu olmalıdır ve oyunlar süresince tüm karşılaşmalarda her iki cinsiyetten de oyuncu olmalıdır. Eğer bir takım bu kuralı ihlal ederse oyunu kaybetmiş sayılacaktır.
   Eğer bir oyuncu bir end içerisinde hastalık, kaza veya diğer geçerli sebeplerle (hakem tarafından oyundan çıkarılmak dışında) oyundan ayrılırsa:
   i. Oyuncu oyuna geri dönebilir ve atışlarını yapabilir.
   ii. Eğer oyundan ayrılan oyuncunun taşları o endde atılmamışsa, hemen yedek bir oyuncu oyuna girer ve atışları yapmak için oyundan ayrılan oyuncunun pozisyonunda oyuna devam eder ve oyuna takım yine her iki cinsiyetten de oyunculardan oluşmalıdır. Eğer bu gerçekleşmezse takım oyunu kaybetmiş sayılır. Bir sonraki endin başlangıcında takım eğer isterse oyuncu sıralamasını değiştirebilir ve oyundan çıkan oyuncu yeniden oyuna dahil olamaz.
   iii. Eğer oyundan çıkan oyuncu her iki atışını da yapmışsa, bir sonraki endin başlangıcında takım eğer isterse oyuncu sıralamasını değiştirebilir ve oyundan çıkan oyuncu yeniden oyuna dahil olamaz.
i) Tüm oyunlar 8 End olacak şekilde planlanacaktır.

R14.KARIŞIKLAR CURLING

a) Her takımın iki erkek ve iki kadın oyuncusu olmalıdır. Erkek ve Kadın oyuncular taşları dönüşümlü olarak atmalıdır. (Kadın, Erkek, Kadın, Erkek - ya da , Erkek, Kadın, Erkek, Kadın). Yedek oyuncuya müsaade edilmemektedir.
b) Eğer bir takım üç oyuncuyla oynarsa, yine dönüşümlü taş atılmalıdır. (Erkek, Kadın, Erkek, - ya da – Kadın, Erkek, Kadın). Eğer bir oyun devam ederken takım üç kişiye düşerse, atış sırası bu kriteri sağlamak için değiştirilmelidir.

c) Kaptan ve yardımcı kaptan takımdaki herhangi bir oyuncu olabilir ancak farklı cinsiyetlerden olmalıdırlar.

d) Tüm Karışıklar oyunları 8 End olarak planlanır.

e) Takıma bir antrenör ve bir diğer takım yetkilisi izni verilir. Sadece bu iki kişi antrenör sıralarında oturabilir.

R15.KARIŞIK ÇİFTLER CURLING

a) Her takım bir Erkek ve bir Kadın olmak üzere iki oyuncudan oluşur. Yedek oyuncuya müsaade edilmez. Eğer bir takım bir oyunun tamamında iki oyuncuyla oynayamazsa oyunu yenilmiş sayılır. Her takım için bir antrenör ve bir takım yetkilisi izni verilir.

b) Puanlama standart Curling oyunu ile aynıdır. Her Endin başlangıcından önce 'konumlandırılmış' olan taşlar puanlamada geçerlidir.

c) Her oyun 8 End olarak oynanacaktır.

d) Takımlar her Endde 5 taş atacaklardır. Takımın o Enddeki ilk taşını atan takım aynı zamanda o Endin son taşını da atmalıdır. Takımın diğer oyuncusu o Endin ikinci, üçüncü ve dördüncü taşlarını atacaktır. İlk taşı atan oyuncu Endden Ende değişebilir.

e) 'Konumlandırılmış' taşlar ve evin içindeki taşlar da dahil olmak üzere oyundaki hiçbir taş, o Endin dördüncü taşı atılana kadar oyundan çıkarılamaz. (Atılan dördüncü taş diğer taşları oyundan çıkarabilecek ilk taştır). Eğer herhangi bir kural ihlali olursa, kusurlu olmayan takım tarafından yer değiştiren taşlar olay gerçekleşmeden önceki konumlarına geri konulur.

f) Her Endin başlangıcından önce, takımlardan birisi, 'konumlandırılmış' taşlarını, Sheet'in oyunun oynandığı tarafındaki belirlenmiş A ve B konumlarından birisine koyacaktır. Diğer takımın taşı da A ve B noktalarından hangisi boş ise oraya konulacaktır. Bu konumların yerleri aşağıdaki gibi olmalıdır:

i. A konumu: Taş, Centre Line tam ortasından geçecek şekilde ve buzun üzerindeki 3 noktanın ya tam önünde ya da tam arkasında olacak şekilde yerleştirme. Bu 3 nokta Centre Line üzerine yerleştirilmiştir. (Bkz: Diyagram)

1) Hog Line ile evin üst tarafının en dış kenarının tam ortası
2) Tam ortadaki noktanın 0.915 m (3 feet) eve yakın tarafı
3) Tam ortadaki noktanın 0.915 m (3 feet) Hog Line'a yakın tarafı

Herhangi bir müsabaka yetkilisinin olmadığı durumlarda, buz durumlarına göre, takımlar oyun öncesi ısınmaları başlamadan önce, her Sheet'te, A konumu için belirli bir nokta belirlemelidir ve bu nokta o müsabakadaki tüm oyunlar için geçerli olmalıdır.

ii. B konumu: Taş, Centre Line tam ortasından geçecek şekilde ve 4- foot çemberinin arkasında olacak şekilde yerleştirme. Taşın arka kenarı, 4-foot çemberinin arka kenarıyla aynı hizada olmalıdır. (Bkz: Diagram)

iii. Power Play(Güç Oyunu): Her takım her oyunda sadece bir kere, 'konumlandırılmış' taşlara karar verme sırası kendisinde olduğunda, taşları yerleştirirken '' Power Play'' seçeneğini kullanabilir. O Enddeki son taşı atacak olan takıma ait olan evin içerisindeki taş (B), taşın arka kenarı Tee Line'a temas edecek şekilde ve 8-foot ile 12-foot çemberlerinin kesiştiği noktada olmak kaydıyla, evin herhangi bir tarafına yerleştirilebilir. Guard Taşı (A) da, Centre Guard'lar için belirlenmiş olan mesafelerle evin aynı tarafına yerleştirilir. Power Play seçeneği oyunun Ekstra Endlerinde kullanılamaz.

Figure No. 1 - Centre Guard

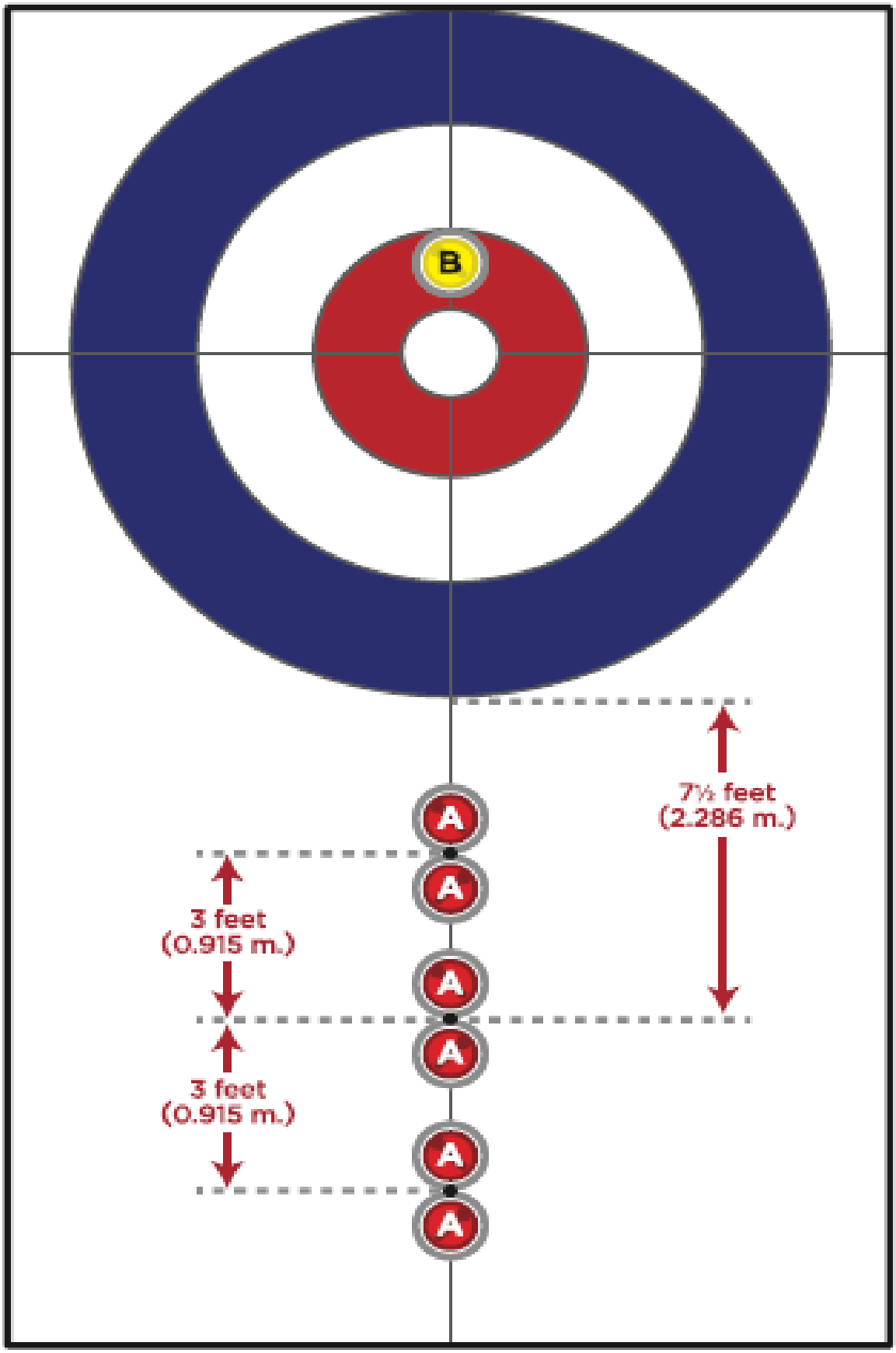
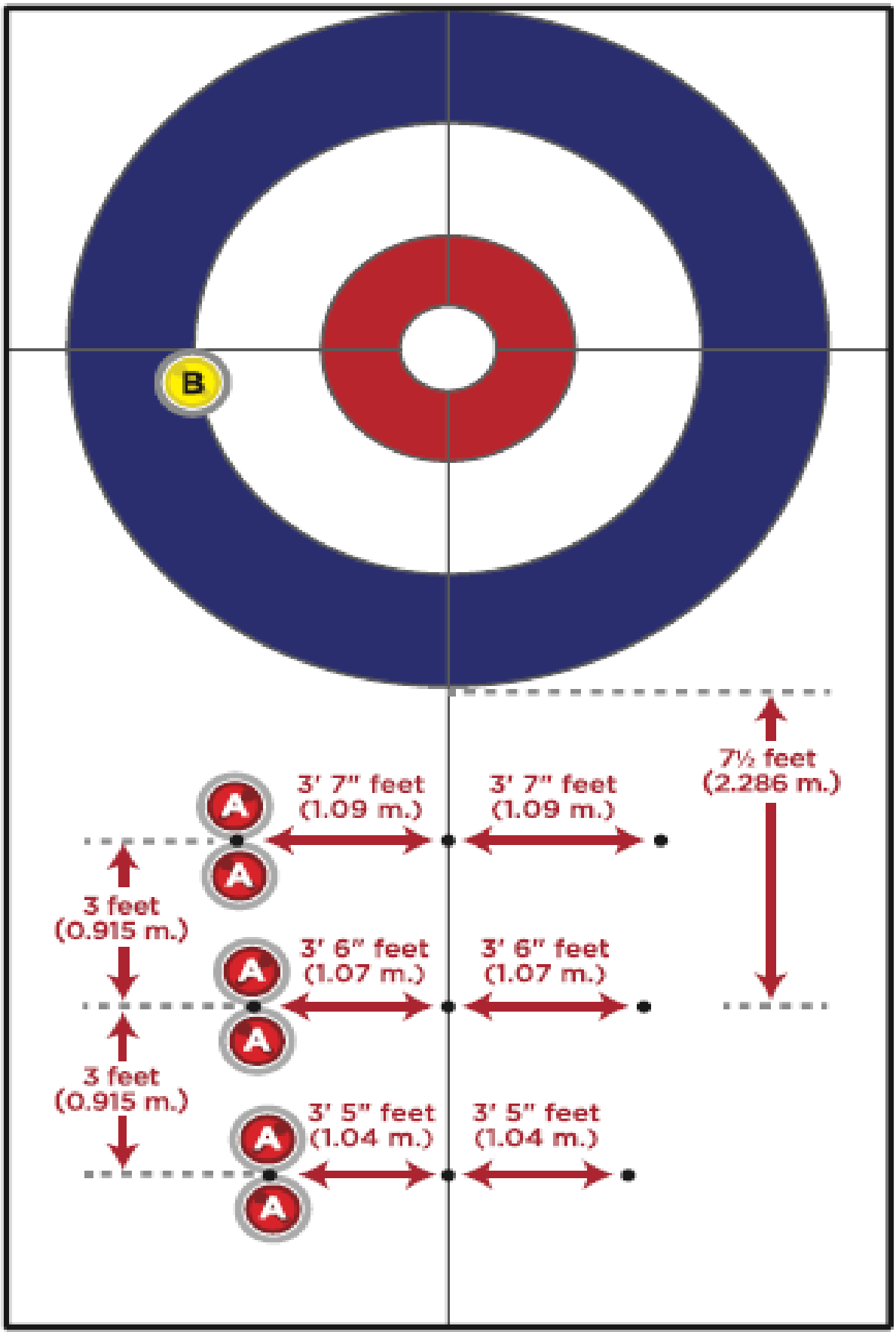


Figure No. 2 - Power Play Option



g) '' Konumlandırılmış'' taşların yerlerine karar verme hakkına sahip olan takım aşağıdaki şekilde belirlenecektir:

i. İlk Endde hangi takımın karar vereceğini belirlemek için, birbiriyle karşılaşan takımlar Çekiç Atışı (LSD) atacaklardır. Daha az LSD mesafesi olan takım taşların yerleştirilmesinde karar hakkına sahip olacaktır.

ii. Birinci Endin sonunda sayı alamayan takım taşların yerleştirilmesinde karar hakkına sahip olacaktır ve tüm Endlerde aynı şekilde karar verilecektir.

iii. Eğer bir Endde iki takım da puan alamazsa, o Enddeki ilk taşı atan takım sonraki Endde taşların yerleştirilmesinde karar hakkına sahip olacaktır. Ölçümün eşit olmasından dolayı boş end (blank end) olması durumunda ''konumlandırılmış'' taşları yerleştirme hakkına sahip olan takım bir sonraki endde değişmez ve aynı takım karar verir.

h) ''Konumlandırılmış'' taşını A konumuna yerleştiren takım (evin önüne) o Endin ilk taşını atacaktır. Taşını B konumuna (evin içine) yerleştiren takım ise o Endin ikinci taşını atacaktır.

i) Takımlardan birisi taşını atarken, taş atmayan takım oyuncusu Sheet üzerinde herhangi bir yerde bulunabilir. Taş atışından sonra, taşı atan takım oyuncularından birisi veya her ikisi, atılan taşı veya Tee Line'ın önünde herhangi bir yerde kendilerine ait olan hareket eden herhangi bir taşı süpürebilir.

j) Herhangi bir atış ihlali olursa, atılan taş oyundan alınır ve yerleri değişen taşlar kusurlu olmayan takım tarafından olay gerçekleşmeden önceki konumlarına geri konulur. Eğer kural ihlali bir sonraki taş atılana kadar fark edilmezse oyun herhangi bir ihlal olmamış gibi devam eder. Ancak Endin ilk taşını atan oyuncu o Endde en fazla iki taş atabilir.

R16.YASAKLANAN MADDELER

Tedavi için kullanılma istisnası olmadan, tüm performans artırıcı ilaçlar bilinçli de bilinçsiz de alınırsa etik değildir ve yasaklanmıştır. Eğer bu tür bir kullanım ortaya çıkarsa, bu oyuncular müsabakalardan diskalifiye edilir, Üye Kuruluşlar bilgilendirilir ve bu daha büyük cezalara yol açabilir.

R17.UYGUNSUZ DAVRANIŞLAR

Uygunsuz davranış, faul, saldırgan dil kullanma, ekipmanın kötüye kullanılması ya da herhangi bir takım üyesinin bilinçli bir zarar vermesi yasaktır. Herhangi bir kural ihlali, o kişinin yetkili organizasyon kurulu tarafından uzaklaştırılmasıyla sonuçlanır.

MÜSABAKA KURALLARI

C1.GENEL

a) WCF müsabakalarındaki oyun kuralları Dünya Curling Federasyonu'nun geçerli olan kurallarıdır. Herhangi bir değişiklik olması durumunda bunlar Takım Toplantısı'nda anlatılır.

b) WCF müsabakalarının tarihleri WCF yönetim kurulu tarafından belirlenir.

c) Oyun ve müsabaka fikstürleri Ev Sahibi Komite ile istişare edilerek WCF tarafından belirlenir.

d) Elektronik sigaralar da dahil olmak üzere WCF müsabakalarında, müsabaka alanı içerisinde sigara içmek yasaktır.

e) Dünya Anti-Doping Ajansı'nın gereksinimlerini de karşılayan WCF Anti-Doping kuralları ve prosedürleri yürürlüktedir ve WCF Anti-Doping Kitapçığında yayınlanmıştır.

f) Sheet ölçülerindeki herhangi bir farklılık WCF tarafından onaylanmalıdır.

g) WCF Şampiyonaları'nda birinci takımlara altın madalya, ikinci takımlara gümüş madalya ve üçüncü takımlara da bronz madalya verilir. 5 oyuncu (Karışık Çiftlerde 2, Karışıklarda 4) ve eğer görevlilerse, takım yükümlülüklerini yerine getiriyorlarsa ve podyuma çıkmalarına izin veriliyorsa onların antrenörü madalya alır. Olimpik Kış Oyunları, Gençlik Olimpiyat Oyunları ve Paralimpik Kış Oyunları'nda sadece oyuncular madalya alır ve podyuma sadece oyuncuların çıkmasına izin verilir.

C2. KATILIMCI TAKIMLAR

a) Her takım kendi Kurumu/Federasyonu tarafından belirlenir.

b) Eğer belirlenen bir takım katılamazsa veya katılmak istemezse, ilgili Kurum/Federasyon başka bir takımı tayin eder.

c) Her müsabaka için oyuncular ve takım yetkilileri müsabaka başlamadan en az 14 gün önce bildirilmelidir. Herhangi bir değişiklik/artış takım toplantısının sonuna kadar bildirilmelidir.

d) Bir WCF müsabakasındaki tüm oyuncular, Kurum/Federasyonlarının iyi durumdaki iyi niyetli üyeleri olmalıdır.

e) Dünya Gençler Curling Şampiyonası'nda (WJCC) ve eleme müsabakalarında oynamaya uygun olmak için bir oyuncu, şampiyonanın gerçekleşeceği yıldan bir önceki yılın Haziran ayının 30.gününün sonunda 21 yaşından daha küçük olmalıdır.

f) Dünya Senior (Yetişkin) Curling Şampiyonası'nda (WSCC) ve eleme müsabakalarında oynamaya uygun olmak için bir oyuncu, şampiyonanın gerçekleşeceği yıldan bir önceki yılın Haziran ayının 30. gününün sonunda 50 yaşından daha küçük olmamalıdır.

g) Dünya Tekerlekli Snadalye Curling Şampiyonası'nda (WWhCC) ve eleme müsabakalarında oynamaya uygun olmak için bir oyuncu, bacak/yürüme fonksiyonlarında kanıtlanabilir önemli bir engele sahip olmalı ve tekerlekli sandalyeyi günlük hareketlilik için kullanabilmeli ya da seçilme kriterlerine uygun olarak seçilmelidir.

h) Bir WCF müsabakasında takım yetkilisi olabilmek için takımda yetkili olarak görev yapacak olan kişinin müsabakanın oynanacağı yıldan önceki yılın 30 Haziran tarihi itibariyle 16 yaşından büyük olması gerekir.

i) Tüm oyuncular ve antrenörleri Takım Toplantısı'na katılmalıdır. Katılmamaları durumu, Baş Hakemin onayına gerek duymadan, o takımın ilk oyundaki son taş avantajını kaybetmesiyle sonuçlanır. Sadece takım oyuncuları, bir antrenör, bir Takım Lideri ve gerekliyse bir tercümanın katılmasına müsaade edilir. Gruptan (Round Robin) çıkan takımlardan bir veya iki takım üyesi (oyuncu ve/ya da antrenör) play-off toplantılarına katılmalıdır. Aksi taktirde o takım normalde hakkı olan seçenekleri kaybeder.

j) Takım atış sıralaması, kaptan ve yardımcı kaptan pozisyonları, yedek oyuncu ve antrenör orijinal takım sıralama formunda listelenir ve Takım Toplantısı sonunda Baş Hakeme ibraz edilir. Aynı zamanda Takım Lideri/ Milli Antrenör/ eğer uygunsa Tercüman da kaydettirilir. Isınmaların başlamasından en az 15 dakika önce hem orijinal takım sıralamasını doğrulamak hem de herhangi bir değişikliği belirtmek için Baş Hakeme bir takım oyun sıralama formu (kağıt veya elektronik) ibraz edilir.

k) Bir takım bir müsabakaya taş atan dört oyuncuyla başlamalıdır. (Karışık Çiftler için iki) Bir takım bir oyuna dört uygun oyuncuyla başlayabilene kadar, müsabakanın başındaki her oyunu kaybetmiş sayılacaktır. Bazı hafifletici sebepler olması durumunda ve üç kişilik heyetin (WCF Müsabaka Direktörü veya Temsilcisi, Müsabaka Teknik Delegesi, Müsabaka Baş Hakemi) uygun bulması durumunda bir takımın müsabakaya üç oyuncuyla başlamasına müsaade edilir. Eğer gerek duyulursa, WCF Başkanı veya onun temsilcisine bir başvuru yapılabilir.

l) Bir oyun devam ederken antrenör, yedek oyuncu ve diğer takım yetkililerinin takımlarıyla iletişim kurmaları ya da belirlenen aralar ve takım molası (team time-out) dışında oyun alanında bulunmaları yasaktır. Söz konusu yasak oyuncuların takım molası almasını işaret etme girişimi de dahil olmak üzere tüm sözlü, görsel, yazılı ve elektronik iletişim kurmayı kapsar. Antrenör, yedek oyuncu ve bir diğer takım yetkilisi müsabakalar öncesi ve oyun öncesi antrenmanlara katılabilir ancak LSD atışları sırasında takımla iletişim kuramazlar. Oyun oynanırken antrenör sıralarından, o alanda bulunmayan herhangi bir kişiyle izinsiz herhangi bir iletişim kurulması veya yayın yapılması yasaktır. Antrenör sıralarında oturan antrenörler ve diğer takım personelleri yayınları dinleyemez ve izleyemez. Herhangi bir ihlal olması durumunda, ihlal eden oyuncu o oyun için antrenör sıralarından çıkarılır.

m) Medyaya ve halka tanıtılması amacıyla takımlar, oynadıkları Kurum/Federasyon adıyla veya takım kaptanının adıyla isimlendirilirler.

C3. ÜNİFORMALAR/EKİPMANLAR

a) Tüm takım üyeleri, oyunlar ve antrenman seansları için oyun alanına geldiklerinde, aynı üniformalar ve uygun ayakkabılar giyinmelidir. Açık renkli taşla oynayacak olan takımlar açık renkli forma (shirt) ve oyun ceket/süveterleri giyinir, koyu renkli taşla oynayacak olan takımlar ise koyu renkli forma (shirt) ve oyun ceket/süveterleri giyinir. Bu kıyafetlerin renkleri her müsabaka başlamadan önce WCF'ye kaydedilmelidir. Takım antrenörü veya yetkilisi, oyun alanına girerken, takım üniforması veya milli üniforma giymelidir. WCF tarafından aksi onaylanmadıkça açık renk kıyafet beyaz yada sarı renk baskın halde olacaktır. Üniformanın ön ve arka kısmında en az %70 oranında beyaz yada sarı renk olmalıdır. Farklı renkteki bir üniformanın onaylaması için müsabakalar başlamadan 8 hafta önce veya sezon başlangıcında tüm müsabakalar için başvurulması gerekmektedir.

b) Her forma ile ceket/süveterin sırtında üst tarafta 5.08 cm ya da daha büyük boyutlarda oyuncunun soyadı, forma ile ceket/süveterin sırtında belin seviyesinin üzerinde oynadığı Kurum/Federasyon ismi yazılı olmalıdır. Eğer istenirse, sırtta milli bir amblem de bulunabilir ancak bu oynadığı Kurum/Federasyon ismine ek olarak koyulabilir ve oyuncunun soyadı ile Kurum/Federasyon isminin ortasında bulunabilir. İki veya daha fazla takım üyesinin aynı soyada sahip olduğu durumlarda, oyuncuların isimlerinin ilk harfi de yazılır.

c) WCF tarafından belirlenen yönergelere tamamen uygun olması koşuluyla oyuncu kıyafetlerinde ve ekipmanlarında reklam bulunmasına izin verilir. WCF kendi takdir hakkını kullanarak, WCF müsabakalarında kabul edilemez ve uygunsuz bulduğu herhangi bir kıyafetin veya ekipmanın kullanımını yasaklayabilir. Bu kitap içerisinde WCF Kıyafet Yasası bulunmaktadır.

d) Uygunsuz bir üniforma ile gelen bir oyuncu veya antrenörün oyun alanına veya antrenör sıralarına girişi reddedilebilir.

e) Her oyuncu, bir oyunun başlangıcında uygun bir süpürge bildirmelidir ve oyun boyunca o süpürgeyi sadece o oyuncu kullanabilir. Ceza: Eğer bir oyuncu başka bir oyuncunun süpürgesiyle süpürürse, onların taşlarından biri oyundan alınır. Eğer bir oyuncu başka birinin süpürgesi ile bir taşı süpürürse, karşı takım eğer ihlal olmuşsa taşın yerini değiştirebilir

f) Baş Hakem özel onay vermedikçe bir oyun sırasında oyuncular süpürge başlığını değiştiremezler. Ceza: Eğer izinsiz değişim yapılırsa, o takım oyunu kaybetmiş sayılır.

g) Eğer yedek bir oyuncu oyuna girerse, oyuna giren oyuncu çıkan oyuncunun süpürge başlığını kullanmalıdır. Ceza: Eğer yeni bir süpürge başlığı oyuna dahil edilirse, o takım oyunu kaybetmiş sayılır.

h) WCF müsabakalarında kullanılan tüm oyun alanı ekipmanları, WCF internet sitesinde tanımlanan ve yayınlanan WCF Ekipman Standartlarını karşılamalıdır. Bunlarla sınırlı olmamak üzere, ekipmanların onaylanmama sebepleri arasında şunlar vardır: Buz yüzeyine zarar vermesi, geçerli kural ve standartlara uygun olmaması (örn: elektronik iletişim araçları), haksız avantaj sağlayan performans test sonuçları, son başvuru tarihine kadar WCF ofisine ekipman kaydının yapılmaması.

i) WCF Müsabaka Ekipman standartlarına uygun olmayan ekipmanların kullanılmaması durumunda ceza:
   i. Bir müsabakada ilk takım ihlali - Oyuncu müsabakadan diskalifiye edilir ve takım oyunu kaybetmiş sayılır.
   ii. Bir müsabakada ikinci takım ihlali - Takım müsabakadan diskalifiye edilir ve bütün oyuncuların 12 aylık bir süre boyunca WCF müsabakalarında oynamasına izin verilmez.
   iii.

j) Bu metin tekerlekli sandalye Curling ile ilgili politikaları belirtir.

C4.OYUN ÖNCESİ ISINMALAR

a) WCF müsabakalarında her oyunun başlamasından önce her takım oyun oynayacağı sheette bir oyun öncesi antrenmanı yapar.

b) Zaman ve oyun öncesi antrenmanların süresi Takım Toplantısında belirtilir.

c) Grup oyunları sırasında (Round Robin) oyun öncesi antrenmanların takvimi, her takımın eşit sayıda birinci ve ikinci ısınma yapması temelinde önceden mümkün olduğunca belirlenmeye çalışılır. Eğer grup oyunlarında bu önceden belirlenememişse birinci ve ikinci ısınmalar para atışıyla belirlenir.

d) Grup oyunları sonrasında, İlk Endin Son Taşı önceden belirlenmiş olduğunda, ilk endin son taşını atan takım birinci ısınmayı yapar.

e) Eğer Baş Buz Teknisyeni gerekli görürse oyun öncesi antrenmanlardan sonra buz temizlenir ve kayılan yola (slide path) tekrar pebble atılır.

C5.OYUNLARIN UZUNLUĞU

a) 10 end olarak planlanan müsabakalarda, play-off oyunlarında en az 8 End tamamlanmalı, diğer tüm oyunlarda ise en az 6 end tamamlanmalıdır.

b) 8 End olarak planlanan müsabakalarda, en az 6 End tamamlanmalıdır.

C6.OYUN SÜRELERİ

a) Her takıma 10 Endlik bir oyun için 38 dakika, 8 Endlik bir oyun için 30 dakika düşünme süresi verilir. (Tekerlekli sandalye Curling 38 dakika, Karışık Çiftler Curling 22 dakika) Oyun boyunca süre tutulur ve takımlar ve antrenörler tarafından görülebilir.
b) Bir takım oyunun başlamasını geciktirdiğinde, takımlara verilen düşünme süresi, tamamlanmış sayılan her End için 3 dakika 45 saniye azaltılır. (Curling Kuralları R11 (İ)uygulanır) (Tekerlekli Sandalye Curling'de 4 dakika 45 saniye, Karışık Çiftler Curling'de 2 dakika 45 saniye)
c) Ekstra End gerektiği durumlarda, oyun süreleri yeniden ayarlanır ve takımlara her ekstra End için 4 dakika 30 saniye düşünme süresi verilir. (Tekerlekli Sandalye Curling'de 6 dakika, Karışık Çiftler Curling'de 3 dakika)
d) Takımlara verilen mola süresi sona erdiğinde oyun ve Endler başlar. Atış yapan takımın süresi, oyunun ve Endlerin başlangıcında başlamaz. Ancak eğer bir takım oyunun başlangıcını geciktirirse (takozdan çıkış yapmazsa ya da atış çubuğundan taş atılmazsa) o zaman süresi başlayacaktır. Eğer herhangi bir gecikme olmazsa, her End başlangıcında ilk başlayan süre ikinci taşı atan takımın süresi olacaktır.
e) Aşağıdaki tüm kriterler sağlandığında, atış yapmayan takım atış yapan takıma dönüşür ve süresi başlar:

    i. Tüm taşlar durduğunda veya Back Line'ı geçtiğinde
    ii. Atış yapan takım tarafından kural ihlali yapılmasından ötürü taşların yerleri değiştiğinde taşlar olay gerçekleşmeden önceki konumlarına geri konulduğunda
    iii. Oyun alanı diğer takıma bırakıldığında, evin sorumlusu olan oyuncu Back Line'ın arkasına geçtiğinde ve atıcı ile süpürgeciler sheetin kenarlarına geçtiklerinde.

f) Taş atışın yapıldığı taraftaki Tee Line'a ulaştığında (Tekerlekli Sandalye Curling'de Hog Line) takımın süresi durur.

g) Bir takım sadece oyun süresi çalışırken veya çalışması planlanırken atış yapar.

h) Eğer dış bir etmen tarafından gerçekleşen bir ihlalden ötürü taşların yeniden konumlandırılması gerekirse her iki takımın da süresi durdurulur.

i) Hakem oyuna müdahale ettiğinde oyun süreleri durdurulur.

j) Takımlar oynadıkları Endin skorunda anlaştıklarında bir mola başlar ve her iki takımın da süresi durur. Eğer bir ölçüm yapılması gerekiyorsa, ölçüm yapıldıktan sonra mola başlar. Endler arası molaların süresi televizyon ihtiyaçlarından veya diğer dış faktörlerden ötürü değişiklik gösterebilir ve bu yüzden her müsabaka için ayrı ayrı belirlenerek Takım Toplantısında açıklanır. Mola süresi 3 dakika veya daha fazla olduğunda mola süresinin bitimine 1 dakika kala takımlara uyarı yapılır. Takımlar bir sonraki End'in ilk taşını molanın bitiminden önce atmamalıdırlar. Eğer molanın bitiminden sonraki 10 saniye içerisinde herhangi bir End'in ilk taşı atılırsa, zaman saati başlatılmayacaktır. Atış yapan takımın süresi, oyuncu atış sürecinde değilse, molanın bitiminde başlayacaktır. Normalde molaların süresi aşağıdaki gibidir:

   i. (j) maddesinin (ii) bendinde belirtilen durumlar dışında her endin bitiminde mola 1 dakikadır. Karışık Çiftler müsabakalarında her Endden önce oyuncular ''konumlandırılmış'' taşları yerleştirirken, ara molalara 30 saniye eklenir.
   Ara molalarda takımlar herhangi bir sebeple antrenörle, yedek oyuncuyla veya herhangi bir takım yetkilisiyle buluşamaz veya iletişim kuramaz.

ii. Oyunun yarısı tamamlandığında verilen devre arası molası 5 dakikadır. Takımların oyun alanı içerisinde olmak kaydıyla o oyun için antrenör sıralarında oturma yetkisi olan herhangi bir oyuncu veya takım yetkilisiyle görüşebilir.

k) Eğer bir oyuncunun bir taşı yeniden atmasına müsaade edilirse, o takımın süresinden düşülüp düşülmeyeceğine hakem karar verir.

l) Eğer bir Endin tekrarlanması gerekirse, takımların süresi bir önceki Endin bitimindeki sürelere ayarlanır.

m) Eğer hakem bir takımın oyunu gereksiz yere geciktirdiğini tespit ederse, hakem o takımın kaptanını uyarır ve uyarıdan sonra o takımın atacağı bir sonraki taş, atışın yapıldığı taraftaki Tee Line'a (Tekerlekli sandalye Curling'de Hog Line) 45 saniye içerisinde ulaşmamış olursa, o taş hemen oyundan alınır.

n) Her takım verilen süre içerisinde oyunu tamamlamalıdır. Aksi takdirde oyunu kaybetmiş sayılacaktır. Eğer takımın süresi bitmeden önce bir taş atışın yapıldığı taraftaki Tee Line'a ulaşmışsa (Tekerlekli sandalye Curling'de Hog Line), o taş süre bitmeden atılmış sayılır.

o) Bir süre hatası nedeniyle (yanlış takımın süresini çalışması) süresi çalışan bir takıma, hata nedeniyle geçtiğine karar verilen sürenin iki katı kadar süre eklenir.

p) Bir süre hatası nedeniyle (takımın süresinin çalışmaması) süresi çalışmayan takımın daha sonra süresi düşülmez ancak diğer takımın süresine uygun miktarda bir süre eklenir.

C7. TAKIM MOLALARI / TEKNİK MOLALAR (TIME OUTS)

a) Oyun süresi tutulsa da tutulmasa da tüm WCF müsabakalarında takım molalarına müsaade edilir.

b) Bir oyun boyunca ve her Ekstra-Endde takımların birer adet 60 saniyelik Takım Molası hakkı vardır.

c) Takım Molalarının işleyişi aşağıdaki gibidir:
   i. Sadece buz üzerinde olan oyuncular mola isteyebilir.

   ii. Takımın kendi süresi çalışırken, buz üzerindeki herhangi bir oyuncu tarafından Takım Molası istenilebilir. Oyuncular elleriyle ''T'' şekli yaparak Takım Molası isterler.

   iii. Mola istenir istenmez (oyun süresi durdurulduğunda) Takım Molası başlar ve Takım Molası antrenörün oyuncuların yanına gitmesi için beklenilen ''Yolculuk Süresine'' ek olarak 60 saniyeden oluşur. Yolculuk süresinin miktarı her müsabakadan önce Baş Hakem tarafından belirlenir ve takımların antrenörü olsa da olmasa da, antrenör oyun alanına gelse de gelmese de tüm takımlara bu süre verilir.

   iv. Antrenör sıralarında oturan sadece bir kişi ve eğer gerekliyse bir tercüman Takım Molası sırasında takımla görüşebilir. Bu kişi ya da kişiler takımın yanına giderken belirlenen güzergahı takip etmelidir. Yürüme yolları sheetlerin yanındaysa bu kişiler oyun oynanılan buz üzerinde durmamalıdır.

   v. Takım Molasının bitimine 10 saniye kala takım uyarılır.

   vi. Takım Molası süresi sona erdiğinde antrenör sıralarından gelen bu kişi veya kişiler takımla konuşmayı bırakmalı ve hemen oyun alanını terk etmelidir.

d) Bir takım tarafından bir karar talep etmek için, bir sakatlıktan ötürü veya başka sebeplerden ötürü Teknik Mola istenilebilir. Teknik mola boyunca takımların süresi durdurulur.

C8.TAŞ BELİRLEME / ÇEKİÇ ATIŞI (LSD)

a) Grup müsabakaları fikstüründeki eşleşmelerde ismi ilk yazılan takımlar koyu renkli taşlarla, ismi ikinci yazılan takımlar ise açık renkli taşlarla oynayacaktır.

b) Çekiç atışı (LSD) yapılmasına gerek duyulan oyunlarda, her takımın oyun öncesi ısınmalarının sonunda farklı oyuncular tarafından, oyunun oynanacağı evin merkezine doğru iki taş atışı yapılır. Bu taşlardan birincisi saat yönüne diğeri ise saat yönünün tersine atılır. Çekiç atışı yapan veya süpüren bir oyuncu (yedek) o oyunda oynamak zorunda değildir. Taşların süpürülmesine izin verilir. (Tekerlekli Sandalye Curling hariç) Karışıklar Curling'de her cinsiyet bir taş atmalıdır ancak takım süpürecek oyuncuları istediği cinsiyetten seçebilir.

   İkinci Çekiç atışı yapılmadan önce birinci taşın ölçümü yapılır ve taş oyun dışına çıkarılır. Takımın o oyundaki toplam LSD mesafesinin bulmak için her taşın ölçülen mesafesi toplanır. Daha az LSD toplamına sahip olan takım o oyunun ilk Endinde birinci veya ikinci taşı atma seçeneğine sahip olur. Eğer iki takımın LSD toplamları eşitse, bireysel LSD atışları karşılaştırılır ve eşit olmayan en iyi LSD atışına sahip olan takım o oyunun ilk Endinde birinci veya ikinci taşı atma seçeneğine sahip olur. Eğer iki takımın LSD atışları tamamen eşitse bu durumda o seçeneğe sahip olmak için para atışı yapılır.

c) LSD mesafeleri aşağıdaki şekilde ölçülür ve kayıt altına alınır:

   i. Tüm ölçümler evin merkezinden (tee) taşın en yakın kenarına doğru yapılır. Ancak LSD mesafeleri santimetre türünden gösterilir ve evin merkezinden taşın tam ortasına kadar olan mesafeyi ifade eder.

   ii. WCF müsabakalarında kullanılan resmi taş yarıçapı 14.2 cm'dir.

   iii. Ölçülen herhangi bir mesafeye 14.2 cm eklenir. Bu, eve temas etmeyen taşların mesafesinin 185.4 cm + 14.2 cm =199.6 cm olacağı anlamına gelir.

iv. Evin merkezinin (tee) üzerinde turan taşlar 4 foot çemberinin kenarındaki iki farklı konumdan ölçülür. Bu konumlar merkezdeki delikle 90 derecelik bir açı oluşturur ve merkez deliğinde 0.61 m mesafededir.

d) LSD taşlarının sayısı ve saat yönü ile saat yönünün tersine atılacak atışların sayısı her müsabakada grup oyunlarının sayısına bağlı olarak belirlenir. Orijinal Takım Sıralama formuna bağlı olarak, takımın dört oyuncusu (Karışık Çiftlerde iki) minimum sayıdaki LSD atışlarını tamamlamalıdır. Eğer minimum gereksinimlerin karşılanmasında bir kural ihlali olursa, o LSD atışları 199.6 cm olarak kaydedilir.

i. Yedek oyuncu tarafından atılan LSD atışları DSC hesaplanmasına dahil olan oyunların sonunda sadece bir oyuncuyla birleştirilebilir. Böylece bu oyuncu gereken minimum LSD atışı sayısını tamamlamış olur.

ii. Bir takımın tüm müsabakayı sadece 3 oyuncuyla oynadığı durumlarda, olmayan oyuncunun LSD atışları diğer üç oyuncu arasında eşit olarak dağıtılır.

iii. Eğer bir takım turnuvaya tam takım olarak başlar ama sonra herhangi bir sebepten ötürü oyunculardan bir tanesi minimum LSD atış sayısını tamamlayamazsa, o oyuncunun atamadığı her LSD atışına 199.6 cm yazılır.

Addedilen Grup Oyunları	**Addedilen LSD Atışı Sayısı**	**Her Oyuncu için Minimum Atış Sayısı**
4	8	2 taş, 1 saat yönü + 1 saat yönünün tersi
5	10	2 taş, 1 saat yönü + 1 saat yönünün tersi
6	12	2 taş, 1 saat yönü + 1 saat yönünün tersi

7	14	3 taş, minimum 1 saat yönü + minimum 1 saat yönünün tersi
8	16	3 taş, minimum 1 saat yönü + minimum 1 saat yönünün tersi
9	18	4 taş, 2 saat yönü + 2 saat yönünün tersi
10	20	4 taş, 2 saat yönü + 2 saat yönünün tersi
11	22	4 taş, 2 saat yönü + 2 saat yönünün tersi
12	24	5 taş, 2 saat yönü + 2 saat yönünün tersi

e) Karışık Çiftler oyunlarında her oyuncu aynı sayıda saat yönüne ve saat yönünün tersine LSD atışı yapmalıdır. Eğer oyunların sayısı tek bir sayıysa, her oyuncu için bir rotasyon değişikliği meydana gelir.

f) WCF müsabakalarında katılan her takımın birbiriyle oynadığı grup oyunları (bir grup) uygulaması olduğunda, gruplardan sonraki ilk oyunun ilk Endinin taş rengini ve ilk taşını hangi takımın atacağına aşağıdaki gibi karar verilir:

i. Daha iyi galibiyet/mağlubiyet sayısına sahip olan takım taş rengini ve birinci Endin ilk taşını veya ikinci taşını seçme hakkına sahiptir.

ii. Eğer takımlar aynı sayıda galibiyet/mağlubiyet sayısına sahipse, grupta kendi aralarındaki oyunu kazanan takım ilk Endin taş rengini ve birinci taşını veya ikinci taşını seçme hakkına sahiptir.

g) Grup oyunlarının farklı gruplarda oynandığı WCF müsabakalarında, eleme oyunlarında eğer takımlar aynı gruptan ise C8 kuralının (f) maddesi uygulanır. Ancak eğer takımlar farklı gruplardan ise, daha az Çekiç Atışı Mücadelesi (DSC) sayısına sahip olan takım, birinci veya ikinci ısınma ya da taş rengi seçme hakkına sahiptir. Daha sonra ilk Endin birinci veya ikinci taşını hangi takımın atacağına karar vermek için standart LSD prosedürü uygulanır.

h) WCF yarışmalarında takımlar iki grupta oynandığında ve altı takım playoffa çıkmaya hak kazandığında (her gruptan üç takım) playoff oyunu için taşın rengi ve ilk End'de birinci veya ikinci taşın seçilmesinde aşağıdaki gibi karar verilir.

i. Grup birincisi olan takım grup ikincisi veya üçüncüsü olan takımlar ile eşleşirse taşın rengini veya End'e birinci yada ikinci olarak oynamayı seçme hakkı verir. Eğer grubu birinci bitiren takım diğer grubun birincisi olan takım ile eşleşirse, DSC'si iyi olan takım taşın rengini seçme hakkına sahiptir. Düzenli LSD prosedürleri (minumum gerekliler dışında) ilk End'de ilk taşın veya ikinci taşın atma hakkının hangi takıma ait olacağını belirler.

ii. Eğer grubu ikinci sırada bitiren takım üçüncü sırada bitiren takım ile playoffta oynuyorsa, ilk End'de birinci taşı veya ikinci taşı atma yada taşın rengini seçme hakkına sahiptir. Eğer grubu ikinci bitiren takım diğer grubun ikincisi olan takım ile eşleşirse, DSC'si iyi olan takım taşın rengini seçme hakkına sahiptir. Düzenli LSD prosedürleri (minumum gereklileri dışında) ilk End'de ilk taşın veya ikinci taşın atma hakkının hangi takıma ait olacağını belirler.

iii. Eğer grubu üçüncü bitiren bir takım diğer grubun üçüncü olan takımı ile eşleşirse, daha az DSC'si olan takım taşın rengini seçme hakkına sahiptir. Düzenli LSD prosedürleri (minumum gerekliler dışında) ilk End'de ilk taşın veya ikinci taşın atma hakkının hangi takıma ait olacağını belirler.

i) WCF karşılaşmalarında bir grupta double round robin oynandığında, bir sonraki round robin oyunlarında ilk End'deki ilk taşı ve taşın rengine aşağıdaki gibi karar verilir.

i. Daha iyi kazanma / kaybetme rekoruna sahip olan takım, ilk End'de birinci taşın veya ikinci taşın oynanmasına ve taşın renginin seçimine sahip olur.
ii. Eğer iki takımda aynı kazanma / kaybetme rekoruna sahipse, ve bir takım kendi aralarındaki round robin oyunlarının ikisini de kazanmış ise o takım ilk End'de birinci veya ikinci taşın oynanmasına ve taşın rengini seçme hakkına sahiptir.
iii. Eğer her iki takımında kazanma / kaybetme rekoru aynı ise, ancak her bir takım aralarındaki round robin oyunlarından birini kazanmışsa daha az DSC'si olan takım ya taşın rengini ya da ilk End'de birinci veya ikinci taşı oynamayı seçer.

C9.TAKIM SIRALAMA PROSEDÜRÜ / ÇEKİÇ ATIŞI MÜCADELESİ (DSC)

a) Bir müsabakanın grup aşamasında, aynı sayıda galibiyet/mağlubiyeti olan takımlar üç harfli kısaltmalarına göre alfabetik olarak sıralanır ve eşit kabul edilir.

b) Grup mücadeleleri tamamlandığında takımları sıralamak için aşağıdaki kriterler sırasıyla uygulanır:
   i. Takımlar galibiyet/mağlubiyet sayılarına göre sıralanır.
   ii. Eğer iki takım arasında eşitlik olursa, aralarındaki grup oyununu kazanan takım daha üstün sayılır.
   iii. Üç ya da daha fazla takım arasında eşitlik olursa, o takımların kendi aralarındaki oyunların sonucuna göre sıralama yapılır. (Eğer bu yöntem bazı takımların sıralanmasını sağlıyor ancak hepsini sağlamıyorsa, geriye kalan eşitliği bozulmayan takımların kendi aralarındaki oyunlara bakılarak bir sıralama yapılır)

iv. Madde (i), (ii) veya (iii) ile sıralamaları belirlenememiş olan geriye kalan takımların sıralaması Çekiç Atışı Mücadelesi (Draw Shot Challenge (DSC)) kullanılarak belirlenir. Çekiç Atışı Mücadelesi bir takımın grup oyunları boyunca attığı tüm Çekiç Atışı (LSD) mesafelerinin ortalamasıdır.
Birden fazla grubun olduğu ve bu grupların farklı sayılarda takımlardan oluştuğu durumlarda, DSC'nin aynı şekilde hesaplandığını kesinleştirmek için, takımların eşit sayıdaki ilk LSD atışları hesaplanır. Orijinal takım sıralama formu baz alınarak 4 oyuncunun hepsi (Karışık Çiftlerde 2) DSC hesaplamasına dahil olan oyunlarda atılması gereken minimum atışları yapmaları gerekmektedir.
Toplamda 11 yada daha az bireysel çekiç atışının atıldığı durumlarda, en kötü bir çekiç silinir ve ortalama çekiç öyle hesaplanır. Toplamda 11'den daha fazla bireysel çekiç atışının atıldığı durumlarda ise en kötü iki çekiç silinir ve ortalama çekiç öyle hesaplanır.

Daha az DSC'ye sahip olan takımlar sıralamada daha yukarıda yer alır. Eğer takımların DSC ortalaması da eşit ise, hesaplanan çekiçler arasında en iyi tek çekice sahip olan daha yukarıda yer alır. Hesaplanan bütün çekiçlerin eşit olması durumunda da resmi WCF Dünya Sıralaması'nda daha yukarıda olan takım sıralamada da daha yukarıda yer alır.

v. Takımların farklı gruplarda mücadele ettiği ve elemelere (play-off) çıkamadığı durumlarda, son (final) sıralama takımların gruplarda attığı aynı sayıdaki DSC'ye bakılarak belirlenir ve en iyi DSC'ye sahip olan takım sıralamada en üstte yer alacak şekilde sıralanır.

vi. Tek bir mağlubiyetle takımların müsabakalardan elendiği organizasyonlarda aynı seansta elenen takımlar, üç harflik kısaltmalarına göre alfabetik olarak sıralanır ve eşit sırada sayılır.

Round Robin ve Playoff için altı takımın belirlendiği tek gruplu müsabakalarda, kaybeden iki takım arasında maç yapılır. Kazanan beşinci kaybeden altıncı takım olarak grupta sıralanır.

Bir müsabakada bir gruptan daha fazla grup varsa playoff için aşağıdaki gibi sıralanır: Eğer her iki takım aynı gruptan ise grup maçlarındaki başarısına göre sıralanır. Eğer takımlar başka gruplardan ise, aralarında bir maç yapacaklar kazanan takım beşinci kaybeden altıncı takım olarak sıralanacaktır.

c) Tie-break oyunu oynanmayacağı için, takımlar bir eleme (play-off) pozisyonunda eşit olduklarında, ekstra bir oyun oynanmadan elenecektir.

d) Tie-break oyunu oynanmayacağı için, takımlar bir mücadele pozisyonunda eşit olduklarında, ekstra bir oyun kazanmadan bu mücadele pozisyonundan çıkabilirler.

e) Tie-break oyunu oynanmayacağı için, takımlar bir ligden düşme pozisyonunda eşit olduklarında, ekstra bir oyun oynamadan bu ligden düşme pozisyonunda kalabilir veya çıkabilir.

f) Eğer bir takım yarışmaya başlamazsa, bitiremezse veya yarışmadan diskalifiye edilirse aşağıdakiler uygulanacaktır:

i. Bir takım oyuna başlamazsa (DNS)
   - Çekiç atışı yapılmazsa takım hiçbir listede yer almaz.
   - Çekiç atışı yeniden yapılmazsa takım en son sırada yer alır.

ii. Eğer bir takım yarışmayı bitirememişse (DNF)
   - Round Robinlerde eğer takımlardan birisi planlanan tüm maçlarını tamamlayamazsa, oynadığı tüm maçların sonuçları sayılır, oynamadığı maçlardan yenilmiş sayılır ve takım C9 kuralına göre sıralanır.
   - Grup maçları sona erdikten sonra tüm oynanan maçların sonuçları sayılır. Eğer bu takım playofflara katılmaya hak kazanamayan en yüksek puanlı takımın sıralaması bu takım için baz alınır ve diğer takımlar boşlukları doldurmak için yukarı doğru kayar.

- Bu ayarlama playoff maçlarının başlangıç saatinden en az 2 saat önce tamamlanmış olması gerekir. Eğer ayarlanamazsa bir sonraki rakipler maçtan hükmen galip gelmiş sayılır.
- Playofflarda bu takım maçlarını yenilmiş sayılır ve buna göre sıralanır.

iii. Bir takım bir yarışmadan diskalifiye edildiğinde (DSQ or DQB)

- Grup maçları sırasında bir DSQ veya DQB olanların tüm sonuçları kaldırılacak takımlar yeniden DSQ yada DQB olana göre yeniden sıralanacak.
- Grup maçları sonunda DSQ yada DQB olan takımın elde ettiği tüm sonuçlar silinecek ve grubun en sonunda yer alacaktır.
- Playoff sırasında takım oyunu kaybeder ve DSQ veya DQB olan en son sırada yer alır. Final maçlarının sunucu W/L olarak değiştirilir.
- Yarışma sonunda, DSQ yada DQB olan takım en son sırada yer alır. Onların son oyunlarının final sonucu W/L olarak değiştirilir.

DQB olan Takım(lar) en sonunda, DSQ üstünde ve hatta DNS'li takım(lar) üzerinde listelenir.

DNF olan takımlara müsabakalardaki bulundukları sıralama ile ilgili puanlar verilecektir. DSQ veya DQB takımları dünya sıralamasında veya playoffdaki puanları alamayacaklardır.

C10. HAKEMLER

a) WCF her müsabakaya bir Baş Hakem ve Yardımcı Baş Hakem(ler) ataması yapar. Bu yetkililer kadın veya erkek olabilir ve kendi Kurum/Federasyonları tarafından onaylanmış kişilerdir.

b) Mesele kurallarla belirlenmiş olsa da olmasa da hakem, takımlar arasında tartışma konusu olan her mesele hakkında karar verir.

c) Hakem bir oyun boyunca herhangi bir an araya girebilir ve taşların yerleştirilmesi, oyuncuların idaresi ve kuralların uygulanmasıyla ilgili yönlendirme yapabilir.

d) Yetkilendirilen Baş Hakem herhangi bir oyuna istediği bir anda müdahale edebilir ve oyunun idaresiyle ilgili böyle uygun olduğunu düşündüğü yönlendirmeleri yapabilir.

e) Bir hakem oyunu herhangi bir sebeple erteleyebilir ve ertelemenin süresine kendisi karar verebilir.

f) Kurallarla ilgili olan her mesele bir hakem tarafından hükme bağlanır. Bir hakemin kararına herhangi bir itiraz olduğu durumda Baş Hakemin kararı geçerlidir ve son karardır.

g) Baş Hakem bir oyuncuyu, antrenörü ya da takım yetkilisini uygunsuz davranış veya dil kullanmaktan ötürü oyundan atabilir. Oyundan atılan kişi oyun alanını terk etmelidir ve aynı oyunda tekrardan yer alamayacaktır. Bir oyuncu oyundan atıldığında, atılan oyuncunun yerine yedek oyuncu oyuna dahil edilemez.

h) Baş Hakem, yetkili olan Curling organizasyonuna, herhangi bir oyuncu, antrenör veya takım yetkilisinin devam eden veya ilerideki müsabakalardan diskalifiye edilmesi veya cezalandırılması konusunda tavsiyede bulunabilir.

MÜSABAKA - ELEME SİSTEMLERİ

Birden fazla grubun olduğu yarışmalarda, kura çekimi önceki 3 yıldaki sıralamaya göre yapılır. Bu yarışmalarda yer almayan MA'lar WCF dünya sıralamasına göre listenin altında yer alacaktır.

Olimpik Kış Oyunları (OWG) - Kadın & Erkek

- Her cinsiyetten 10 takım katılır. Eleme sistemi IOC ve WCF arasında kararlaştırılacaktır. IOC tarafından onaylanır onaylanmaz WCF internet sitesinden yayınlanacaktır.
- Takımlar bir gruba yerleştirilir ve grubun en iyi dört takımını belirlemek için grup mücadeleleri yapılır.

Eleme sistemi: 1. ile 4. ve 2. ile 3. yarı final oynar, kazananlar final oynar (altın-gümüş madalya), kaybedenler ise bronz madalya oyunu oynar.

Olimpik Kış Oyunları (OWG) - Karışık Çiftler

- 10 takımdan oluşur. Yeterlilik (puanlama) sistemi IOC ve WCF arasında kararlaştırılacaktır. IOC tarafından onaylanır onaylanmaz WCF internet sitesinden yayınlanacaktır.
- Takımlar bir gruba yerleştirilir ve grubun en iyi dört takımını belirlemek için grup mücadeleleri yapılır.

Eleme sistemi: 1. ile 4. ve 2. ile 3. yarı final oynar, kazananlar final oynar(altın-gümüş madalya), kaybedenler ise bronz madalya oyunu oynar.

Olimpik Eleme Maçı (OQE) Erkek ve Kadın - Beijing 2022 için

Her cinsiyet için 8 takım…. 1 takım ev sahibi olimpiyat komitesinden + 5 takım kadın ve erkekler dünya şampiyonalarında en çok yeterlilik puanı elde eden ülkeler ancak henüz olimpik oyunlar için yeterli olmayanlar + 2 ülke daha olimpiyat elemelerine katılmış puan toplamış olanlar.

Round Robin sistemine göre grupta yer alan ülke takımları maç yapar ilk üç sırada yer alan takımlar belirlenir.

Eleme sistemi:1. V 2. Sırada yer alan ülke takımları arasındaki maçı kazanan Kış Olimpiyatları için yeterlilik alır. Kaybeden ülke takımı daha sonra 3. Olan takım ile oynar. Bu oyunu kazanan kış olimpiyatları için yeterlilik alır.

Olimpiyat Öncesi Eleme Maçı (Pre-OQE) – Erkek ve Kadın – Beijing 2022 için

- Dört yılda bir yapılan olimpiyatlar için Erkek ve Kadın Dünya Şampiyonası elemelerine tüm ülke ve federasyonlar katılabilir.
- MA takımları OQE eleme maçları için kendi milli olimpiyat komitelerine oynayacak takımlar bildirilecekler. Oyunlar başlamadan önce Takım Toplantı Dokümanı ile oyun sistemi hakkında bilgi verilecektir.
- Dünya Curling Federasyonu katılım sayısını ve buzdaki sheet sayısına göre oyun sistemini değiştirme hakkına sahiptir.

Olimpiyat Eleme Maçları(OQE) – Karışık Çiftler – Beijing 2022 için

- 16 Takım….. 1 takım Ev sahibi Milli Olimpiyat Komitesi + 15 Takım Milli Olimpiyat Komiteleri önceki 2 yıl Dünya Curling Şampiyonasında en çok puan toplamış olanlardan anca henüz olimpiyat oyunları için yeterli olmayanlardan
- MA takımları olimpiyat kış oyunları için son iki takımı belirlemek için eleme oynayacaklardır.
- Bu etkinliğin formatı her takıma Olimpiyat Kış Oyunları için kendi ülkelerini tanımlama şansı vermektedir. Oyunlar başlamadan önce Takım Toplantı Dokümanı ile oyun sistemi hakkında bilgi verilecektir.

Paralimpik Kış Oyunları (PWG) - Karma Cinsiyet Takımlar

- 12 Takım….Eleme sistemi IPC ve WCF arasında kararlaştırılacaktır. Eleme sistemi IPC tarafından onaylandıktan sonra hemen WCF web sitesinden yayınlanacaktır.
- Takımlar bir gruba yerleştirilir ve grubun en iyi dört takımını belirlemek için grup mücadeleleri yapılır.

Eleme sistemi: 1. ile 4. ve 2. ile 3. yarı final oynar, kazananlar final oynar (altın-gümüş madalya), kaybedenler ise bronz madalya oyunu oynar.

Dünya Gençlik Olimpiyat Oyunları (YOG)

- Milli Olimpiyat Komiteleri (NOCs) Dünya Curling Federasyonu'nun son iki Dünya Gençler Curling Şampiyonası (WJCC) ve Dünya Gençler-B Curling

Şampiyonası'ndan (WJBCC) puan toplayacaktır. Amerika takımları için özel bir mücadele gereksinimi olduğu durumlarda, eleme takvimine o da eklenecektir. Toplam 24 takım seçilecektir. Bu takımların 16'sı aşağıda belirtilen yöntemlerle (hesaplanan en yüksek puana sahip olma durumları baz alınarak) seçilecektir;

- 1 takım ev sahibi Milli Olimpiyat Komitesi (NOC)
- 2 takım Kuzey Amerika'dan
- 1 takım Güney Amerika'dan
- 3 takım Asya'dan
- 1 takım Okyanusya'dan
- 8 takım Avrupa'dan

Son 8 takım WCF Gençler Dünya Sıralaması ve cinsiyetler arasında değişen şekilde seçilecektir.

Puanlar aşağıdaki esaslara göre verilecektir:

WJCC	WJBCC
1. = 20 puan	1.= WJCC'de verilir
2. = 18 puan	2.= WJCC'de verilir
3. = 17 puan	3.= WJCC'de verilir
4. = 16 puan	4. = 5 puan
5. = 15 puan	5. = 4 puan
6. = 14 puan	6. = 3 puan
7. = 13 puan	7. = 2 puan
8. = 12 puan	8. = 1 puan
9. = 11 puan	
10. = 10 puan	

Dünya Curling Şampiyonası - Erkekler (WMCC) & Kadınlar (WWCC)

- 13 takım (eleme süreci 55. sayfada açıklanmıştır).
- Takımlar bir gruba yerleştirilir ve grubun en iyi altı takımını belirlemek için grup mücadeleleri yapılır.

Eleme sistemi: 1.ve 2. sırada yer alan takımlar yarı finale yükselir. 3. ile 6. sıra arasında olan takımlar eleme oyunları oynar(3. vs 6. ve 4. vs 5.) Bu eleme oyunlarının galipleri yarı finale yükselir ve 1. takım en düşük sıradaki takımla (örn:6.) ve 2. takım ise diğer takımla oynar. Yarı final oyunlarının galipleri altın madalya, mağluplar ise bronz madalya oyunu oynar.

Dünya Gençler Curling Şampiyonası (WJCC) - Genç Erkekler&Genç Kadınlar

- Her cinsiyetten 10 takım katılır. Ev sahibi Kurum/Federasyondan 1 takım, bir önceki yılın Dünya Gençler Curling Şampiyonası'nda en üst sıradaki 6 takım, bir önceki WJBCC'de en üst sıradaki 3 takım.
- Takımlar bir gruba yerleştirilir ve grubun en iyi dört takımını belirlemek için grup mücadeleleri yapılır.

Eleme sistemi: 1. ile 4. ve 2. ile 3. yarı final oynar, kazananlar final oynar (altın-gümüş madalya), kaybedenler ise bronz madalya oyunu oynar.

Dünya Gençler-B Curling Şampiyonası (WJBCC) -Genç Erkekler&Genç Kadınlar

- Bir sonraki WJCC'ye katılmaya hak kazanmamış olan tüm WCF üye kurumlarına açıktır. Bu turnuvadan 3 Üye Kuruluş seçilecektir.
- Eğer 1 ile 10 takım arası katılım olursa, takımlar bir gruba yerleştirilir ve grubun en iyi dört takımını belirlemek için grup mücadeleleri yapılır.

Eleme Sistemi: 1. ile 4. ve 2. ile 3. yarı final oynar, kazananlar final oynar (altın-gümüş madalya), kaybedenler ise bronz madalya oyunu oynar.

- Eğer 10'dan daha fazla takım katılırsa, takvime uygun olması için takımlar gruplara yerleştirilir. Çeyrek final elemelerine katılacak takımları belirlemek için takımlar grup mücadeleleri yaparlar.

Eleme sistemi: Grup mücadelelerinin sonunda eğer iki grup varsa 1., 2., 3. ve 4. sıralaması, eğer üç grup varsa 1., 2., ve 3. sıralaması ve eğer 4 grup varsa 1. ve 2. sıralaması belli olur.

Eğer üç grup varsa 1. ve 2. sıradaki takımlar ve 3. sıradaki takımlar arasında en iyi Çekiç Atışı Mücadelesi' ne (DSC) sahip olan takım direk çeyrek finale yükselir. Diğer üçüncü sıradaki iki takım çeyrek finale çıkan son takımı belirlemek için aralarında bir oyun oynarlar.

Çeyrek finallerin galipleri yarı finale yükselir.

Yarı finallerin mağlupları Bronz Madalya oyunu oynar.

Yarı finallerin galipleri Altın Madalya oyunu oynar.

Kış Üniversite Oyunları (WUG) - Erkek&Kadın Üniversite Öğrencileri

- Her cinsiyetten 10 takım katılır. Ev sahibi kuruluştan 1 takım + FISU giriş yönetmeliklerine göre 9 takım
- Takımlar bir gruba yerleştirilir ve grubun en iyi dört takımını belirlemek için grup mücadeleleri yapılır.

Eleme sistemi: 1. ile 4. ve 2. ile 3. yarı final oynar, kazananlar final oynar (altın-gümüş madalya), kaybedenler ise bronz madalya oyunu oynar.

Dünya Tekerlekli Sandalye Curling Şampiyonası (WWhCC) - Karışık Cinsiyet Takımlar

- 12 takım katılır. 1 takım ev sahibi kurumdan + 8 takım bir önceki WWhCC'de hak kazanan kurumlardan + 3 takım Dünya Tekerlekli Sandalye-B Curling Şampiyonası (WWhBCC) yoluyla hak kazanan kurumlardan.
- Takımlar bir gruba yerleştirilir ve grubun en iyi altı takımını belirlemek için grup mücadeleleri yapılır.

Eleme Sistemi: Grubun ilk iki sırasındaki takımlar direk yarı finale yükselir. Diğer dört takım ise kendi aralarında yarı finale yükselme mücadeleleri yaparlar. (3. ile 6. ve 4. ile 5. oynar) Bu oyunların galipleri yarı finale yükselir. Yarı finaller ise şöyle oynanır: Grupta 1. sırada olan takım, yarı finale yükselme mücadelelerinden gelen grupta en alt sıradaki takımla, grupta 2. sırada olan takım ise yarı finale yükselme mücadelelerinden gelen grupta en üst sıradaki takımla eşleşir.

Dünya Tekerlekli Sandalye- B Curling Şampiyonası (WWhBCC) - Karışık Cinsiyet Takımlar

- Bir sonraki WWhCC'ye katılmaya hak kazanamamış kurumlardan olan takımlara açıktır. Bu Şampiyonadan üç üye kuruluş WWhCC'ye katılmaya hak kazanır.
- Eğer 1-10 arası takım katılırsa takımlar bir gruba yerleştirilir, eğer 10'dan fazla takım katılırsa takımlar iki gruba yerleştirilir. Takımlar gruplarda eleme müsabakalarına katılmaya hak kazanmak için mücadele ederler.

Eleme Sistemi: a) Eğer bir grup varsa: 1. ile 4. ve 2. ile 3. yarı final oynar, kazananlar final oynar (altın-gümüş madalya), kaybedenler ise bronz madalya oyunu oynar. Madalya kazanan takımların kuruluşları bir sonraki WWhCC'ye katılmaya hak kazanır.

b) Eğer iki grup varsa: Her iki grupta 1. sırada olan takımlar yarı finale yükselir. A2 ile B3 ve A3 ile B2 aralarında yarın finale yükselme mücadelesi yapar ve kazananlar yarı finale yükselir. Yarı Final: Eğer iki gruptan iki takım varsa A1 ile B'den yükselen, B1 ise A'dan yükselen takımla oynar. Eğer bir gruptan üç takım yarı finale yükselirse, üç takımın yükseldiği grubun 1.si ile 3.sü ve diğer grubun 1.si ile üç takımın yükseldiği grubun 2.si oynar. Madalya kazanan takımların kuruluşları bir sonraki WWhCC'ye katılmaya hak kazanırlar.

Dünya Karışık Çiftler Curling Şampiyonası (WMDCC)

- 20 Takım… 16 takım önceki WDMCC'deki elemeleri geçmiş olanlar + 4 takım WMDQE elemelerinden gelenler
- Takımlar iki grupta yer alır. Round Robin sistemine göre her bir gruptaki en iyi 3 takım belirlenir.

Play-off Sistemi: Her grubun birincileri yarı finale çıkar. Grupların ikinci ve üçüncüleri eleme maçı oynarlar. (A2 vB3) ve B2 v A3) Bu elemelerin galipleri yarı finale yükselir. Birinci sıradaki takım en düşük sıradaki takım ile ikinci sıradaki takım diğeri ile oynar. Yarı finalde kazananlar altın madalya için kaybedenler ise bronz madalya için oynarlar.
Küme düşme: Her grubun MA'ları (A10 ve B10), bir sonraki sezon WMDQE'ye düşecektir. A8 v A9 ile B8 v B9 arasında küme düşme maçları oynayacaklar kaybedenler gelecek sezon WMDQE' de mücadele edeceklerdir.

Dünya Karışık Çiftler Eleme Maçları (WMDQE)

- Gelecek WMDCC için eleme oynayacak ülkeler için açıktır.
  Dört ülke bu elemelerde hak elde edecektir.
- Bu eleme maçları herkese açık olup, her takıma mümkün olduğu kadar çok oyun oynama ve kazanma şansı vermek için düzenlenmektedir.
  Play-off Sistemi: Eğer 16 takımdan az olursa play-off oyunu oynanmayacaktır. Tek devreli round robin sistemine göre maçlar oynanacak ve ilk dört sıradaki takım gelecek WMDCC'ye katılacaktır. Eğer katılan takım sayısı 16 veya daha fazla ise 8 takımlı play-off elemesi oynanacaktır. Bir sonraki WMDCC için 4 MA'yı belirmek için double knock-out system (çift devre eleme sistemi) kullanılacaktır.
  Dünya Curling Federasyonu katılım sayısına ve buz oyun alanına göre oyun sistemini ayarlama hakkını saklı tutar.

Dünya Karışıklar Curling Şampiyonası (WMxCC)

Katılımlara açıktır (katılım süreci ve eleme sistemi Sayfa 51'de açıklanmıştır).

Dünya Senior (Yetişkin) Curling Şampiyonası (WSCC) - Erkek&Kadın

Katılımlara açıktır (katılım süreci ve eleme sistemi Sayfa 51'de açıklanmıştır)

Pasifik-Asya Curling Şampiyonası (PACC) - Erkek&Kadın

Pasifik -Asya Curling Bölgesinden olan takımlara açıktır. (Katılım süreci ve eleme sistemi Sayfa 59'da açıklanmıştır.)

ELEME – ERKEKLER & KADINLAR CURLING ŞAMPİYONALARI

Erkekler ve Kadınlar Dünya Şampiyonaları için 13 takım aşağıdaki şekilde seçilmiştir:

- 2 Amerika Bölgesi (Ev Sahibi dahil)*
- 2 Pasifik- Asya Bölgesi (Ev Sahibi dahil)*
- 8 Avrupa Bölgesi (Ev Sahibi dahil)*
- 2 Dünya Eleme Müsabakası

  * Bir önceki WCC'de son sırada olan bölge garanti yerlerinden birini kaybeder.

2019 Erkekler ve Kadınlar Dünya Şampiyonaları bir Dünya Eleme Müsabakası (WQE) yapılacaktır:

- 8 takım katılacak ve iki takım bir sonraki Dünya Şampiyonasına katılmaya hak kazanacaktır.
- Takımlar - 1 Ev Sahibi + 1 Amerika + 2 Pasifik Asya + 4 Avrupa

Pasifik-Asya Bölgesi: Dünya Eleme Şampiyonasında bu bölge kuruluşları için 2 kontenjan vardır. (Ev sahibi takım hariç) PACC'da ilk iki sırada yer alan ancak henüz dünya şampiyonası oynamamış iki takım dahil edilecektir. Eğer bu iki takımdan biri bu durumu kabul etmezse o takımdan sonraki en yüksek sıralamada olan takım WQE'ye katılmaya hak kazanacaktır.

Amerika Bölgesi: Dünya Eleme Şampiyonasında bu bölge kuruluşları için 1 kontenjan vardır. (Ev sahibi takım hariç) Eğer Amerika'dan sadece iki takım katılıyorsa aralarında maç yapılır kazanan WCC'ye, kaybeden eleme maçları oynamak için WQE'ye gider.

Eğer bu iki takımdan biri bu maçın oynanmasına gerek olmadığına karar verirse kendisi WQE'ye gider. Diğer takım kazanmış sayılarak WCC'ye gider. Eğer Amerika mücadelesine katılım ikiden fazla olur ise aralarında maç yapmak zorunludur. Eleme sonunda birinci olan WCC'ye gider. İkinci olan WQE'ye gider. Eğer bir MA WQE'deki yerini kabul etmemeyi seçerse, o zaman Amerika Challenge'daki bir sonraki en yüksek MA'ya teklif edilecektir.

Avrupa Bölgesi: Dünya Eleme Şampiyonasında bu bölge kuruluşları için 4 kontenjan vardır. (Ev sahibi takım hariç) Bu kontenjanların 2'si Avrupa Curling Şampiyonası B grubunu 1. ve 2. sırada bitiren takımlar için ayrılmıştır.

Eğer bu kuruluşlardan birisi Dünya Eleme Şampiyonasındaki konumunu beğenmez ve turnuvaya katılmak istemezse, onun hakkı A grubunda yer alan ancak Dünya Eleme Şampiyonasına katılmayan takımlardan en yüksek sırada olan takıma verilir. Bu kabul edilmezse B grubunda sıralamada en yüksek dereceli takıma teklif edilecektir.

Açıklamak gerekirse, Avrupa Şampiyonasında en iyi üçüncü kuralı artık olmadığı için Avrupa Şampiyonası B grubundan Dünya Şampiyonasına direk katılım şansı yok. Dünya Eleme Şampiyonası sayesinde B Grubunda yer alan takımlar için Dünya Şampiyonasına katılma yolu halen açıktır.

Bölgelerden birinin takım kotasını WQE'de dolduramaması durumunda, resmi Dünya Sıralamasından bir sonraki en yüksek dereceli MA, WQE'ye katılmaya hak kazanacaktır.

KATILIM - DÜNYA GENÇLER ŞAMPİYONASI (WJCC)

Tüm Bölgeler	1 takım	Ev sahibi Ülke/Federasyon
	6 takım	Ev sahibi hariç bir önceki WJCC'deki ilk 6 üye kuruluş
	3 takım	Bir önceki WJBCC'deki ilk 3 üye kuruluş

DÜNYA SENIORLAR (YETİŞKİNLER)-(WSCC) & DÜNYA KARIŞIKLAR CURLING ŞAMPİYONASI (WMxCC)

- Bir federasyon takımı o federasyona üye olan ve o federasyon için oynayabilmeye uygunluk kriterlerini yerine getiren oyunculardan oluşur.
- Bu açık girişli şampiyonaların formatı her takıma Şampiyonayı kazanma şansı verecek ve mümkün olduğunca daha fazla oyun oynanacak şekilde ayarlanmıştır. Oyunların başlamasından önce Takım Toplantısı Dokümanlarında takımlara oyun sistemi ile ilgili bilgi verilecektir.
- Dünya Curling Federasyonu katılım sayısına ve oynanacak olan sheet sayısına göre oyun sistemini ayarlama hakkını saklı tutar.

PASİFİK – ASYA CURLING ŞAMPİYONASI (PACC)

Katılım – Dünya Curling Federasyonu (WCC)
Oyun sistemini Dünya Curling Federasyonu belirler.

1-4 arası üye federasyon hak kazanır;

KATILIM	OYUN SİSTEMİ	ELEMELER	FİNAL SIRALAMASI
6 yada daha az katılım	Bir Grup İlk 4 takımı belirlemek için çift devreli (round robin) + Elemeler	Sayfa 59'daki tabloda gösterildiği gibi ilk dört takımlı olimpik eleme sistemi	Dünya Curling Şampiyonasına katılan üye federasyon sayısına bağlı olarak takımlar şu sırayla seçilir; Altın, Gümüş, Bronz ve 4. Sıra üye kuruluşlar WCF sıralama prosedürüne göre sıralanır.
7 yada daha fazla katılım	Bir Grup İlk 4 takımı belirlemek için tekli grup (round robin) + Elemeler		

AVRUPA CURLING ŞAMPİYONASI (ECC)

- Avrupa Curling Şampiyonası Avrupa üye kuruluşlarını Dünya Curling Şampiyonasına seçer.
- Erkekler ve Kadınlar Dünya Şampiyonasında (ev sahibi dahil) Avrupa bölgesi 8 garanti kontenjana sahiptir ancak eğer bu bölgeden bir takım bir önceki Dünya Curling Şampiyonasında son sırada yer alırsa bir garanti kontenjanını kaybeder.
- Dünya Curling Federasyonu oyun sistemini düzenleme hakkını saklı tutar. C Klasmanına katılımın olmadığı durumlarda, B9 + B10 Kadınlar ve B15 + B16 Erkekler B Klasmanında kalır.

KATILIM	OYUN SİSTEMİ	ELEMELER	FİNAL SIRALAMASI
A Klasmanı **Erkekler ve Kadınlar** **10 Takım** **A1 – A8 + B1+ B2** Sıralamalar bir önceki Avrupa Curling Şampiyonasından alınmıştır.	Bir Grup: İlk 4 takımı belirlemek için Grup mücadeleleri + Elemeler	Sayfa 59'daki tabloda gösterildiği gibi ilk dört takımlı olimpik eleme sistemi	WCF sıralama prosedürüne göre takımlar A 1 - A10 arası sıralanır. **A9 + A10 takımları bir sonraki ECC'de B Klasmanına düşer.**
B Klasmanı **Kadınlar** **10 Takım** **A9 + A10 + B3 – B8 + C1 + C2** Sıralamalar bir önceki Avrupa Curling Şampiyonasından alınmıştır.	Bir Grup: İlk 4 takımı belirlemek için Grup mücadeleleri + Elemeler	Sayfa 59'daki tabloda gösterildiği gibi ilk dört takımlı olimpik eleme sistemi	WCF sıralama prosedürüne göre takımlar B1 - B10 arası sıralanır. **B1 + B2 takımları bir sonraki ECC'de A Klasmanına yükselir.** **B9 + B10 takımları C Klasmanına düşer**.
B Klasmanı **Erkekler** **16 Takım** **A9 + A10 + B3 – B14 + C1 + C2** Sıralamalar bir önceki Avrupa Curling Şampiyonasından alınmıştır.	8 takımdan iki grupta ilk üç takımı belirlemek için grup mücadeleleri oynanır + Elemeler	1. sıradaki takımlar direk yarı finallere yükselir; A2 ile B3 ve A3 ile B2 yarı finale yükselen son takımları belirlemek için oynarlar. Yarı Finaller için: Eğer her gruptan iki takım yarı finale yükselirse bu durumda A1 B'den yükselen takımla, B1 A'dan yükselen takımla oynar. Eğer bir	WCF sıralama prosedürüne göre takımlar B1 - B16 arası sıralanır. **B1 + B2 takımları bir sonraki ECC'de A Klasmanına yükselir.** **B15 + B16 takımları C Klasmanına düşer**.

		gruptan 3 takım yarı finale yükselirse, bu durumda 3 takımın yükseldiği grubun 1. si ile 3.sü oynar. Aynı grubun 2.si ise diğer grubun 1.si ile oynar. ECC Erkekler B Klasmanına düşürülme prosedürü aşağıdaki gibidir: MA7 ile MB7 - Kazanan takım düşmez ve MA8 ile MB8- kaybeden düşer. (MA7 - MB7) kaybeden ile (MA8 - MB8) kazananı oynar, kazanan düşmez kaybeden düşer. Bu düşme mücadelelerinden önce tie-breaker oyunları oynanmayacaktır ve sıralamalar yanlızca grup mücadeleleri sonuçlarına göre yapılacaktır.	
C Klasmanı **Erkekler** **B15+B16+** Diğer takımlar **C Klasmanı** **Bayanlar** **B9+B10+** Diğer takımlar	11 veya daha az takım katılırsa 1 grup, 12 veya daha fazla takım katılırsa 2 grup yapılır. Grup mücadeleleri + Elemeler	Sıralama 1. den 4. takıma kadar yapılır. 1. ile 2. arasındaki oyunu kazanan altın madalya alır ve ECC-B'ye katılmaya hak kazanır. 1. ile 2. arasındaki oyunu kaybeden takım 3. ile 4. arasındaki oyunun kazananıyla oynar ve kazanan takım gümüş madalya alır ve ECC-B'ye katılmaya hak kazanır, kaybeden ise bronz madalya alır.	Takımlar WCF sıralama prosedürüne göre sıralanır. Bir sonraki ECC'de C1 ile C2 B Klasmanına yükselir.

ELEME SİSTEMİ - AMERİKA BÖLGESİ

MÜCADELE MÜSABAKASI

Eğer ev sahibi takım değilse bir önceki Dünya Şampiyonasında 2. olan Amerika Bölgesi takımı Amerika Bölgesindeki diğer Kurumlardan gelebilecek herhangi bir mücadeleye tabi olacaktır.

Eğer ev sahibi kurum bir sonraki Şampiyonanın ev sahibi ise, bu durumda bir önceki şampiyonada yer alan diğer Amerika bölgesi takımı Amerika Bölgesindeki diğer Kurumlardan gelebilecek herhangi bir mücadeleye tabi olacaktır.

Mücadele Müsabakaları aşağıdaki kriterlere sahip olacaktır:

1. Mücadeleye tabi olan kurum her Dünya Şampiyonası sonunda belirlenen final sıralamalarına ve hangi kurumun bir sonraki şampiyonaya ev sahipliği yapacağına göre belirlenecektir.
2. Dünya Şampiyonasında yer almak için mücadele etmek isteyen diğer kurumlar bir sonraki Dünya Şampiyonasından önceki yılın 31 Mayıs tarihine kadar WCF Sekretaryasından kayıt formunu doldurmaları gerekmektedir. Aynı tarihe kadar mücadeleye tabi olan kurum da ev sahibi olmaya gönüllü olduklarına ve mücadele müsabakasında yer alacaklarına dair ilgili formu doldurmalıdır. Kayıt Formları Amerika Bölgesi Kurumlarına WCF tarafından 1 Mayıs tarihinden önce gönderilecektir.
3. Eğer belirlenen tarihe kadar sadece bir takım kayıt yaptırmış olursa, bu durumda o takım direk olarak bir sonraki Dünya Şampiyonasına katılmaya hak kazanır. Eğer hiçbir takım kayıt yaptırmazsa, boş kontenjan WCF Yönetim Kurulu kararına göre Avrupa Bölgesi veya Pasifik Bölgesi takımlarına verilecektir.
4. Kendisiyle mücadele edilen takım ev sahibi takım olacaktır. Müsabakanın oynanacağı yer ve tarihi bir sonraki Dünya Şampiyonasından önceki 31 Temmuz tarihinden önce onaylanmalıdır.
5. Mücadele Turnuvası bir sonraki WCC'den önceki yılın Ekim veya Kasım ayında (veya belirlenen bir tarihte) tamamlanmalıdır.
6. Birden fazla mücadeleye ev sahipliği yapacak olan Kurum bu mücadeleleri aynı yer ve aynı tarihlerde yapmak zorunda değildir.

7. Baş Hakem ve Baş Buz Teknisyeni ev sahibi kurum tarafından atanır WCF'nin onayıyla atanır. Ödemeleri de Ev Sahibi Kurum tarafından yapılır.
8. Her Kurum kendi takımının ödemeleri ve konaklama giderlerinden sorumludur.
9. WCF Dünya Şampiyonası için herhangi bir seyahat gideri karşılamayacaktır.

Oyun Sistemi:

İki takım katılırsa - ''beşlinin en iyisi'' serisi
Birinci Gün - Takım toplantısı + Resmi Antrenman + 1 oyun
İkinci Gün - 2 oyun
Üçüncü Gün - 2 oyun (Eğer gerekirse)

Üç takım katılırsa - ''Çiftli Grup''
Birinci Gün - Takım toplantısı + Resmi Antrenman + 1v2 oyunu ve 1v3 oyunu
İkinci Gün - 2v3 ve 1v2 ve 1v3 oyunları
Üçüncü Gün - 2v3 oyunu

Dört takım katılırsa - ''Çiftli Grup''
Birinci Gün - Takım toplantısı + Resmi Antrenman + 1 ve 2. eşleşmeler
İkinci Gün - 3, 4 ve 5. eşleşmeler
Üçüncü Gün - 6. eşleşme

Beş veya Altı takım katılırsa - ''Tekli Grup'' ve 1v2 Elemesi
Birinci Gün - Takım toplantısı + Resmi Antrenman + 1 ve 2. eşleşmeler
İkinci Gün - 3, 4 ve 5. eşleşmeler
Üçüncü Gün - 1v2 Elemesi

Zaman Tablosu:

- Dünya Şampiyonasının sonuçları - Mücadele edilen kurum /federasyonlara bildirir
- 1 Mayıs - Bu tarihten önce WCF Sekretaryası tarafından formlar gönderilir.
- 31 Mayıs - Kayıt yaptırmak için son tarih
- 31 Temmuz- Bu tarihten önce yer ve tarih WCF tarafından onaylanır
- Ekim veya Kasım (yada belirlenen bir tarih) Mücadele tarihi

MİNİMUM STANDARTLAR

Üye Kurumların Dünya Curling Şampiyonasına girebilmeleri için gereklidir.

1. Curling Sezonu: En az üç ay.

2. Oyun Standardı: Dünya Curling Federasyonu bir Üye Kurumun oyun standardının Dünya Curling Şampiyonasına katılmaya yeterli olup olmadığına karar verir.

3. Katılım: 1 Eylül tarihine kadar Yıllık Abonelik ve borçları ödenmeyen hiçbir Üye Kurum bir sonraki yıl Dünya Curling Şampiyonasına katılmaya hak kazanamaz.

UYGUNLUK

1. Sporcular temsil ettikleri ülkenin bir milli sporcusudur - İkametleri herhangi bir yer olabilir.
   yada
   Müsabaka başlamadan hemen önce aralıksız en az iki yıllık bir süre boyunca temsil ettiği ülkede ikamet etmesi.

2. Eğer bir sporcu herhangi bir WCF müsabakasında bir ülkeyi temsil ettiyse veya WCF müsabakaları için katılım mücadelelerinde yer aldıysa, sporcu yukarıdaki kriterlerden birisini karşılamadıkça ve aralıksız iki yıllık bir süre geçmedikçe, bu sporcu herhangi bir WCF müsabakasında veya WCF uluslararası eleme müsabakasında başka bir ülkeyi temsil edemez.

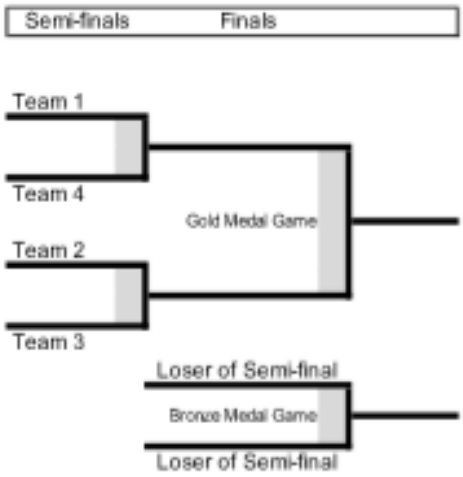
3. Bu uygunluk koşulları, şartları Uluslararası Olimpik ve Paralimpik Komitesi tarafından düzenlenen Olimpik / Paralimpik Kış Oyunlarına katılımlarda uygulanmaz.

4. WCF Yönetim Kurulu bir sporcunun WCF müsabakalarında hangi üye kurumu temsil edeceğiyle alakalı herhangi bir belirsizlik olması durumunda belirsizliği ortadan kaldırır.

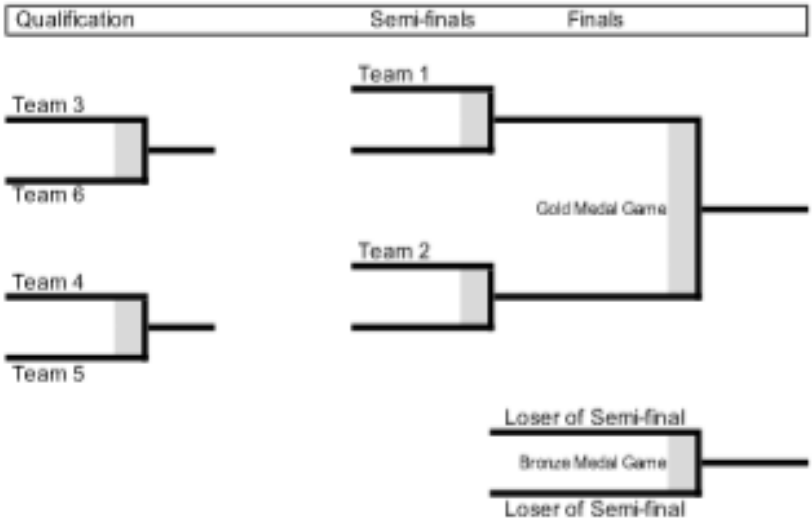
ELEME (PLAY- OFF) SİSTEMLERİ

OLİMPİK ELEME (PLAY - OFF) SİSTEMİ

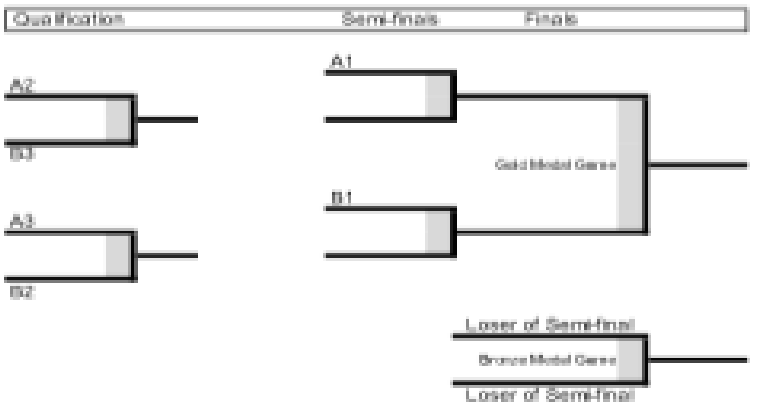
OLYMPIC PLAY-OFF SYSTEM



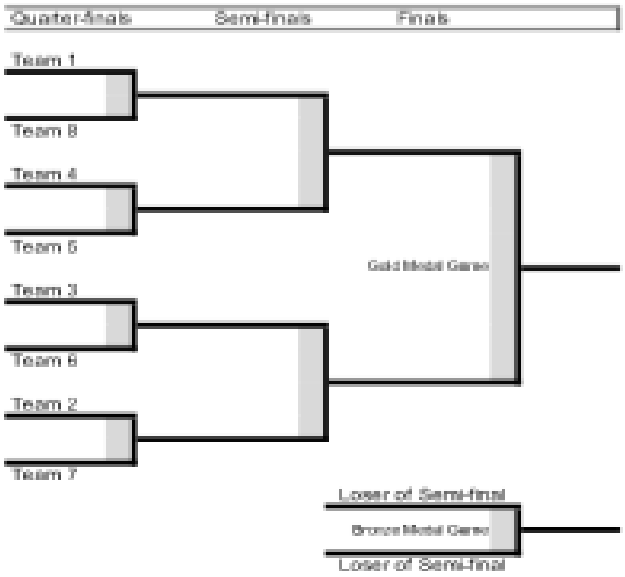
6 TEAMS IN ONE GROUP



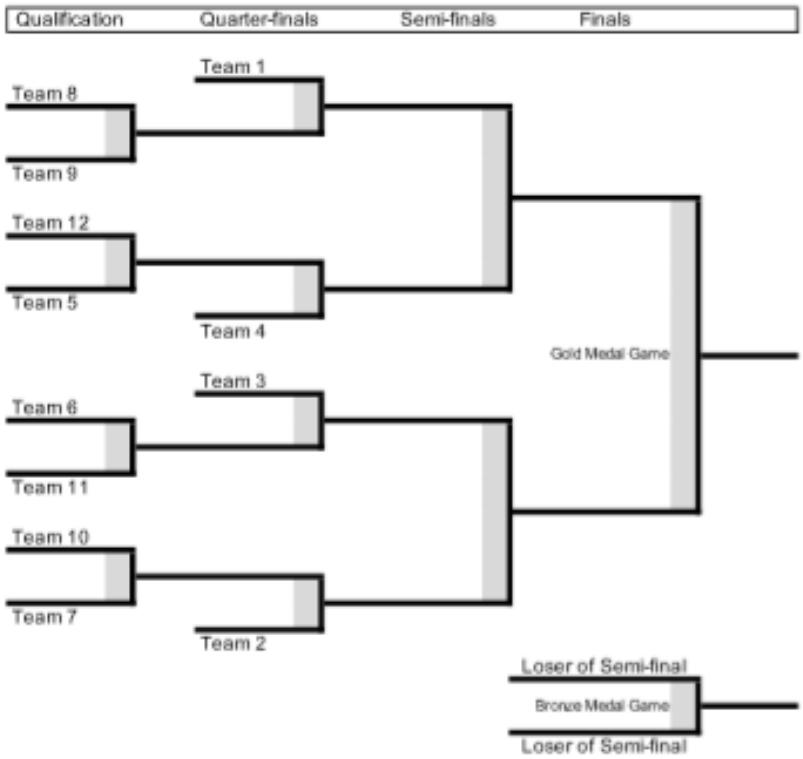
6 TEAMS IN TWO GROUPS



8 TEAMS WITH QUARTER-FINALS



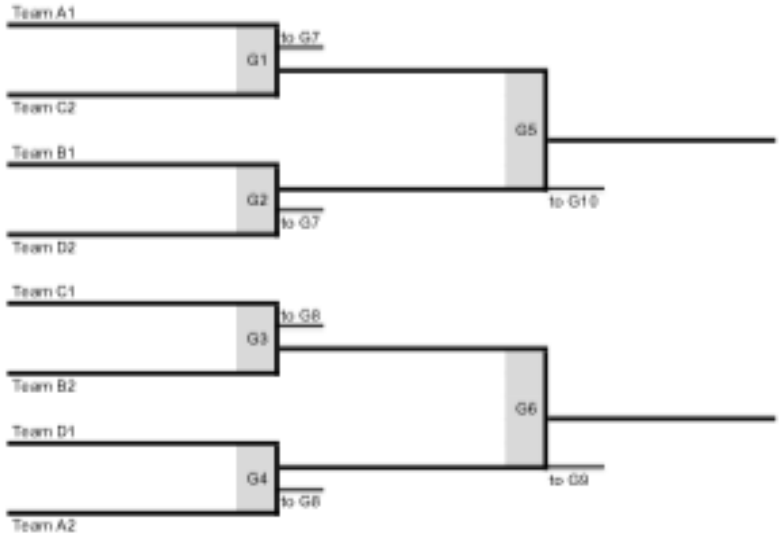
12 TEAMS WITH QUALIFICATION GAMES



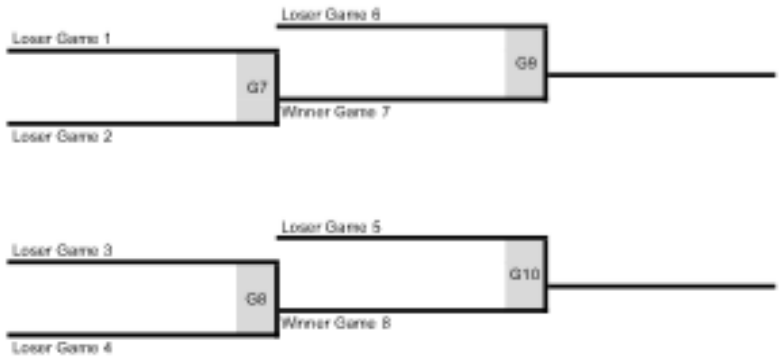
16 TEAMS WITH 1/8-FINALS

DOUBLE KNOCK WITH 8 TEAMS - 4 TEAMS TO QUALIFY

A-Road



B-Road



KIYAFET YÖNETMELİĞİ

NESNE	PRENSİP
Arma	Önceki müsabakaların armalarına izin verilmez Sponsor logoları her şampiyona için yenilenmelidir.
Ayakkabı	Sınırlama yoktur, kişisel tercih
Ceket	WCF yönetmeliğine göre olmalıdır, Kurum, oyuncu ismi vb. olmalıdır. Çoğunlukla tek renk olmalıdır ancak bir vurgu rengi olabilir.
Çorap	Eğer pantolonun altına giyiliyorsa sınırlama yoktur
Eldiven	Sınırlama yoktur, kişisel tercih
Etek	Aynı renk ve aynı tayt rengi ise bir takım hem etek hem de pantolon karışımı olabilir.
Fanila	Görünür olabilir ancak (kısa kolun altından uzun kol giyinilebilir) ama dış giysiyle renk uyumu olmalıdır.
Gömlek	İçine sokulmuş veya dışarıda olabilir
Kapüşonlu Ceket	Kapüşon görünemez, kıvrılamaz ya da içine sokulamaz
Kemer	Eğer görünüyorsa tüm takım için aynı olmalıdır
Mücevherat	Sınırlama yoktur, kişisel tercih
Pantolon	Aynı logo/arma/renk, farklı markalar olabilir
Pantolon askısı	Görünür olamaz, gömlek veya ceketin altına giyilir
Saç bandı&Bileklik	Bir veya daha fazla oyuncu giyebilir, hepsi aynı olmalıdır Büyük logolar = Kurum veya Turnuva logosu
Şapka	Bir veya daha fazla oyuncu giyebilir, hepsi aynı olmalıdır, şapkası öne bakmalıdır, logosu şampiyona veya kurum logosu olmalıdır, Antrenör sıralarında oturan takım üyeleri için de geçerlidir.
Şort	WCF müsabakalarında izin verilmez
Tozluk	Çoraplar da dahil olmak üzere pantolon üzerine giyilirse tüm takım için aynı olmalıdır.
Yelek	Olabilir, renk uyumu olmalıdır (isim, Kurum vb.), bir veya daha fazla kişi giyebilir.

TERİMLER SÖZLÜĞÜ

Alternate	**(Yedek)** Oynayan oyuncuların birisinin yerine oynamaya yeterli olan tescilli, oynamayan takım üyesi
Arithmetically Eliminated	**(Aritmetik Olarak Yenilmek)** Bir takımın o oyun boyunca geriye kalan tüm taşlarının oyunu eşitlemek veya yenmeye yetmeyecek durumda olması
Away End	**(Uzak taraf)** Sheetin oyunun ilk taşının atıldığı tarafı
Back Board/Bumper	**(Arkalık/Tampon)** Buzun her sheetinin sonuna konulan materyal (köpük veya odun gibi)
Back House Weight	**(Ev Arkası Hızı)** Atış sırasında taş evin arka tarafına ulaşacak kadar verilen hız
Back Line	**(Arka çizgi)** Evin arkasında buzun enine doğru uzanan ve Tee Line'a paralel uzanan çizgi
Back of the house	**(Evin Arkası)** Evin içerisinde tee line ile back line arasında kalan alan
Biter	**(Isıran taş)** Evin en dış çemberinin en dış kenarına çok ufak temas eden taş
Blank End	**(Boş End)** Her iki takımın da puan almadığı end
Bonspiel	**(Curling Müsabakası)** Bir Curling müsabakası veya turnuvası
Brush/Broom	**(Süpürge)** Bkz: Süpürme Aleti
Brush Head	**(Süpürge Başlığı)** Süpürürken süpürgenin buzla temas eden kısmı
Button	**(Buton)** Evin merkezinde bulunan küçük çember
Burned Stone	**(Yanan Taş)** Hareket halindeyken bir oyuncu tarafından veya bir oyuncunun ekipmanı tarafından dokunulan taş
Centre Line	**(Merkez Çizgi)** Oyun alanını ortadan bölen çizgidir. Tee Line'a ortadan kesişir
Circles	**(Çemberler)** Bkz: House (Ev)
Competition	**(Müsabaka)** Bir kazanan belirlemek için herhangi sayıdaki takımların oynaması
Come Around	**(Arkasına gelmek)** Başla bir taşın arkasına falso alan bir atış
Counter	**(Sayı)** Evin içinde olan veya eve temas eden ve potansiyel bir puan olarak düşünülen taş
Courtesy Line	**(Nezaket Çizgisi)**Hakemin Hog Line'ı görebilmesini sağlamak ve atış yapan oyuncunun dikkatini dağıtmamak için atış yapmayan takımın süpürgecilerinin durmasına müsaade edilen yeri gösteren çizgi
Curl	**(Falso)** Buz sheetinde ilerleyen bir taşın falsolu yolu

Debris	**(Kıymık,kir)** Süpürgelerden, ayakkabılardan yada elbiselerden kaynaklanan her türlü madde, buz, kar veya materyal
Delivery End	**(Atış Tarafı)** Endin atışın yapıldığı tarafı
Delivering Team	**(Atış Yapan Takım)** Oyun alanını o an yöneten ve bir sonraki taşı atacak olan takım
Delivery	**(Atış)** Bir Curling taşını atarken oyuncunun yaptığı hareket
Delivery Stick	**(Atış Çubuğu)** Taşın sapına tutturulan ve atış sırasında kol/elin uzantısı işlevini gören bir alet
Displaced Stone	**(Yeri Değişen Taş)** Yeni bir konuma hareket eden sabit bir taş
Divider	**(Bölme)** Curling buzu sheetlerini birbirinden ayıran materyal (sünger, odun)
Double Take-out	**(İkili Taş Çıkarma)** Rakibin iki taşını oyundan çıkaran taş
Draw	**(Draw Atışı)** Evin önünde veya içinde duran bir taş
Draw Shot Challenge(DSC)	**(Draw Atışı Mücadelesi)** En kötü LSD çıkarıldıktan sonra LSD atışlarının ortalama mesafesi alınarak yapılan ve ihtiyaç halinde grup mücadelelerinin sonunda sıralamaları belirlemek için kullanılan hesap
Draw Weight	**(Draw Hızı)** Oyunun oynandığı ende taşın ulaşması için gereken momentum
Electronic Hog Line Device	**(Elektronik Hog Line Aleti)** Atışın yapıldığı taraftaki Hog Line'a ulaşmadan önce bir taşın oyuncunun elinden bırakılıp bırakılmadığını gösteren alet
End	**(Set)** Her takım sekiz taş attıktan ve skora karar verildikten sonra tamamlanmış olan Curling oyununun bir bölümü/parçasıdır.
Equipment	**(Ekipman)** Bir oyuncu tarafından giyilen veya taşınan her şey
Extra End	**(Ekstra End)**Normal bir oyunun sonuna eşitliği bozmak için eklenen ekstra bir end
External Force	**(Dış Etmen)** Her iki takımın da sebep olmadığı durum
First Player	**(Birinci Oyuncu)** Takımın her endde iki taş atan ilk oyuncusu
Fourth Player	**(Dördüncü Oyuncu)** Takımın her endde iki taş atan dördüncü oyuncusu
Free Guard Zone (FGZ)	**(Serbest Koruma Bölgesi)** Oyunun oynandığı tarafta Hog Line ile Tee Line arasında ama evin dışında olan alan
Freeze	**(Donmak)** Bir başka taşın tam önünde duran bir draw atış türü
Front House Weight	**(Ev Önü Hızı)** Atılan taşın oyunun oynandığı evin ön tarafına ulaşması için gereken momentum
Forfeit	**(Kaybetmek)** Eğer bir takım oyuna başlayamaz veya devam edemezse, diğer takım o oyunu yenmiş sayılır. Oyunun son skoru W-L olarak girilir.
Game	**(Oyun)** Bir kazanan belirlemek için iki takımın belirlenen sayıdaki end ile bir oyun oynaması

Guard	**(Koruma Taşı)** Bir başka taşı koruyacak şekilde bir taşın bir konuma yerleştirilmesi
Hack	**(Takoz)** Bir taşın atışını yapmak için oyuncuların kullandığı ve sheetin her iki tarafında bulunan ayak koyma yeri
Hack Line	**(Takoz Çizgisi)** Tee Line'a paralel olarak uzanan küçük bir çizgi (0.457 m)
Hack Weight	**(Takoz Hızı)** Bir taşın oyunun oynandığı taraftaki Hack'e ulaşması için gereken momentum
Handle	**(Sap/kulp)** Taşın oyuncunun atış yapmak için tuttuğu kısmı
Hammer	**(Çekiç)** O endde atılacak olan son taşı tanımlamak için kullanılan bir tabir
Heavy	**(Hızlı)** Gerektiğinden daha yüksek bir hızla atılan taş
Hit	**(Vurmak)** Bir taş çıkarma. Bir taşı başka bir taşla vurarak oyun alanı dışına çıkarmak
Hit and Roll	**(Vur - Kay)**Rakibin bir taşını oyundan çıkaran ve sonra oyunda başka bir pozisyona kayan taş.
Hog Line	**(İhlal Çizgisi)** Tee Line'a paralel uzanan ve 6.40 m uzaklıkta bulunan çizgi
Hog Line Violation	**(İhlal Çizgisi Hatası)** Atışın yapıldığı taraftaki Hog Line'dan önce elden çıkarılmadığı için o endde oyun kenarına alınan taş
Hogged Stone	**(İhlal Çizgisini Geçmeyen Taş)** Oyunun oynandığı end tarafındaki Hog Line'ı tamamen geçmediği için durduktan sonra o endde oyundan çıkarılan taş
Home End	**(Başlangıç Tarafı)** Sheetin oyunun ilk taşının atıldığı tarafı
House	**(Ev)** Sheetin her iki tarafında bulunan iç içe geçmiş çemberlerin bulunduğu alan
Hurry	**(Acele et)** Oyuncuların daha fazla süpürmeleri gerektiğini belirten komut.
Ice Surface	**(Buz Yüzeyi)** Curling Sheetinin tamamını kapsayan tamamen buz olan alan
In the process of Delivery	**(Atış Süreci)** Oyuncunun atış pozisyonu almasından taşı elinden bırakana kadar olan hareketlerin tümünü içeren oyun bölümü
In-Turn	**(İçten Dönüş)** Taşın handle kısmına sağ elini kullanan oyuncunun saat yönüne rotasyon vererek, sol elini kullanan oyuncunun ise saat yönünün tersine rotasyon vererek yaptığı atış dönüşü
Last Stone Draw (LSD)	**(Çekiç Atışı Hakkı)** Her takımın oyun öncesi ısınmalarının sonunda farklı oyuncular tarafından, oyunun oynanacağı evin merkezine doğru birincisi saat yönüne diğeri ise saat yönünün tersine atılan iki taş atışıdır. Atışların sonunda ölçülen mesafeler oyunun ilk Endinde hangi takımın ilk hangi takımın ikinci taşı atacağını belirlemekte kullanılır.
Lead	**(Birinci oyuncu)** Takımın her endde ilk iki taşını atan oyuncusudur.

Measuring Device	**(Ölçüm Aleti)** Bir taşın evde olup olmadığına veya taşlardan hangisinin merkeze daha yakın olduğuna karar vermek için kullanılan alet
Moving Stone	**(Hareket halindeki taş)** Atıştan ötürü veya başka bir taşın çarpmasından ötürü hareket halinde olan bir taş
Original Position of a Stone	**(Bir Taşın Orijinal Konumu)** Yeri değişmeden önce bir taşın gidip durduğu konum.
Out-of-play Position	**(Oyun Dışı Konum)** Taşın oyun alanının içinde olmadığı konum (Örn: kenara değen veya Back Line'ı geçen taş)
Out-Turn	**(Dıştan Dönüş)** Taşın handle kısmına sağ elini kullanan oyuncunun saat yönünün tersine rotasyon vererek sol elini kullanan oyuncunun ise saat yönüne rotasyon vererek yaptığı atış dönüşü
Pebble	**(Çakıl)** Oyun başlamadan önce buz sheetine uygulanan su damlalarıdır. Bu damlalar donar ve sonra buz ile taşlar arasındaki sürtünmeyi azaltır.
Peel	**(Ayırmak)** Bir guard taşını çıkarmak için yapılan atış.
Playing End	**(Oyun Tarafı)** Taşların kendisine doğru atıldığı sheet tarafı
Point	**(Puan)** Bir endin bitiminde merkeze rakip takımın taşlarından daha yakın olan taş sayısınca taşları yakın olan takıma verilen sayı
Port	**(Açıklık)** Taşlar arasındaki bir açıklık veya boşluk
Positioned Stones	**(Konumlandırılmış Taşlar)** Karışık Çiftler oyunlarında her endin başlangıcında belirlenen noktalara yerleştirilen taşlar
Power Play	**(Güç Oyunu)** Karışık Çiftler oyunlarında, ''konumlandırılmış'' taşların yerleştirilmesi kararına sahip olan takımın oyunda bir kere olmak üzere belirlenen noktaların yerine sheetin kenarına doğru taşlarını koyması
Raise	**(Öne İtmek)** Başka bir taşı ileriye doğru yönlendiren bir draw türü
Raise Take-out	**(Öne İterek Taş Çıkarma)** Atılan taş sabit bir taşa çarpar ve sonra o sabit taş hareket etmeye başlar ve üçüncü bir taşı oyundan çıkarır
Ring	**(Çember)** Bkz:House (Ev)
Rock	**(Taş)** Bkz: Stone (taş)
Roll	**(Kaymak)** Curling taşının sabit bir taşa çarptıktan sonra kenarlara hareketlenmesi
Rotation	**(Rotasyon)** Bir taşın döndüğü yön (saat yönüne veya saat yönünün tersine)
Round Robin	**(Grup)** Her takımın grubundaki diğer bütün takımlarla oynadığı bir müsabaka
Score	**(Skor)** Bir endde bir takımın aldığı puan sayısı

Scoring	**(Puanlama)**Evin içinde olan ve merkeze rakip takımın tüm taşlarından daha yakın olan her taşı için bir takım bir puan alır.
Second Player	**(İkinci Oyuncu)** Takımın her endde iki taş atan ikinci oyuncusu
Sheet	**(Oyun Alanı)** Üzerinde Curling oyunun oynandığı özel buz yüzeyi
Shot	**(Sayı)** Bir endin herhangi bir anında merkeze en yakın olan taş
Side Line	**(Kenar Çizgisi)** Buzun her sheetinin kenarlarına çizilen çizgi
Skip	**(Kaptan)** Takımın oyununu yöneten oyuncu
Slider	**(Kaydıraç)** Kayılan ayağın tabanına yerleştirilen, buz üzerinde kaymayı kolaylaştıran kaygan materyal
Spare	**(Yedek)** Bkz: Alternate (Yedek)
Stationary Stone	**(Sabit Taş)**Oyunda olan ancak hareket halinde olmayan taş
Stone	**(Taş)**Rock olarak da bilinir. Bir Curling taşı granitten yapılır ve Curling oyununda oyuncular tarafından kullanılır
Stone Set in Motion	**(Harekete geçen taş)** Başka bir taş tarafından çarpıldıktan sonra harekete geçen sabit bir taş
Sweeping	**(Süpürmek)**Bir süpürge veya fırçayı taşın önünde yere sürterek buz yüzeyini temizleme ve düzleştirme hareketi
Sweepin Device	**(Süpürme Aleti)** Oyuncular tarafından buzu süpürmek veya temizlemek için kullanılan alet
Swingy Ice	**(Dönen Buz)** Taşların aşırı falso almasına sebep olan buz veya taş durumu
Take-out	**(Dışarı çıkarmak)** Bir taşın başka bir taşla vurularak oyun alanından çıkarılması
Team	**(Takım)**Birlikte mücadele eden dört oyuncudur. Bir takıma beşinci bir oyuncu ve bir antrenör de dahil olabilir. Karışık Çiftlerde takım bir bay bir bayan oyuncu ve bir antrenörden oluşur.
Team Time-out	**(Takım molası)** Takım ile antrenörü arasında buz üzerinde gerçekleşen 60 saniyelik bir toplantı
Technical Time Out	**(Teknik Mola)** Bir kural, sakatlık veya başka bir sebepten ötürü bir takım veya hakem tarafından istenilen duraklama
Tee	**(Birleşim Noktası)** Evin tam ortası
Tee Line	**(Tee Çizgisi)** Hog Line ile Backline'a paralel şekilde uzanan ve evin tam ortasından geçen bir çizgi
Third Player	**(Üçüncü Oyuncu)** Takımın her endde iki taş atan üçüncü oyuncusu
Tie - Breaker	**(Eşitlik Bozma)** Grup mücadeleleri sonrasında sıralamadaki bir eşitliği bozmak için oynanan bir oyun

Top of the House	**(Evin ön tarafı)** Evin Hog Line ile Tee Line arasında kalan kısmı
Umpire	**(Hakem)** Kurallar doğrultusunda oyunun idaresinden sorumlu olan kişi
Vice Skip/Mate/Acting Skip	**(Yardımcı Kaptan)** Kaptanın atış sırası geldiğinde takımın oyunun yöneten oyuncu
Weight	**(Hız)** Atış sırasında taşa verilen güç/hız miktarı
Wheelchair Lines	**(Tekerlekli Sandalye Çizgileri)** Hog Line'dan evin en dış çemberine doğru uzanan çizgilerdir. Tekerlekli sandalye oyuncularının yalnızca bu çizgiler arasında atışlarını yapmalarına izin verilir.