



OLİMPİK / PARALİMPİK KIŞ SPORU

CURLING

ve

Müsabaka Kuralları

Temmuz 2024

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 31 Aralık'a kadar yazarak sunabilirler.

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
info@worldcurling.org
www.worldcurling.org

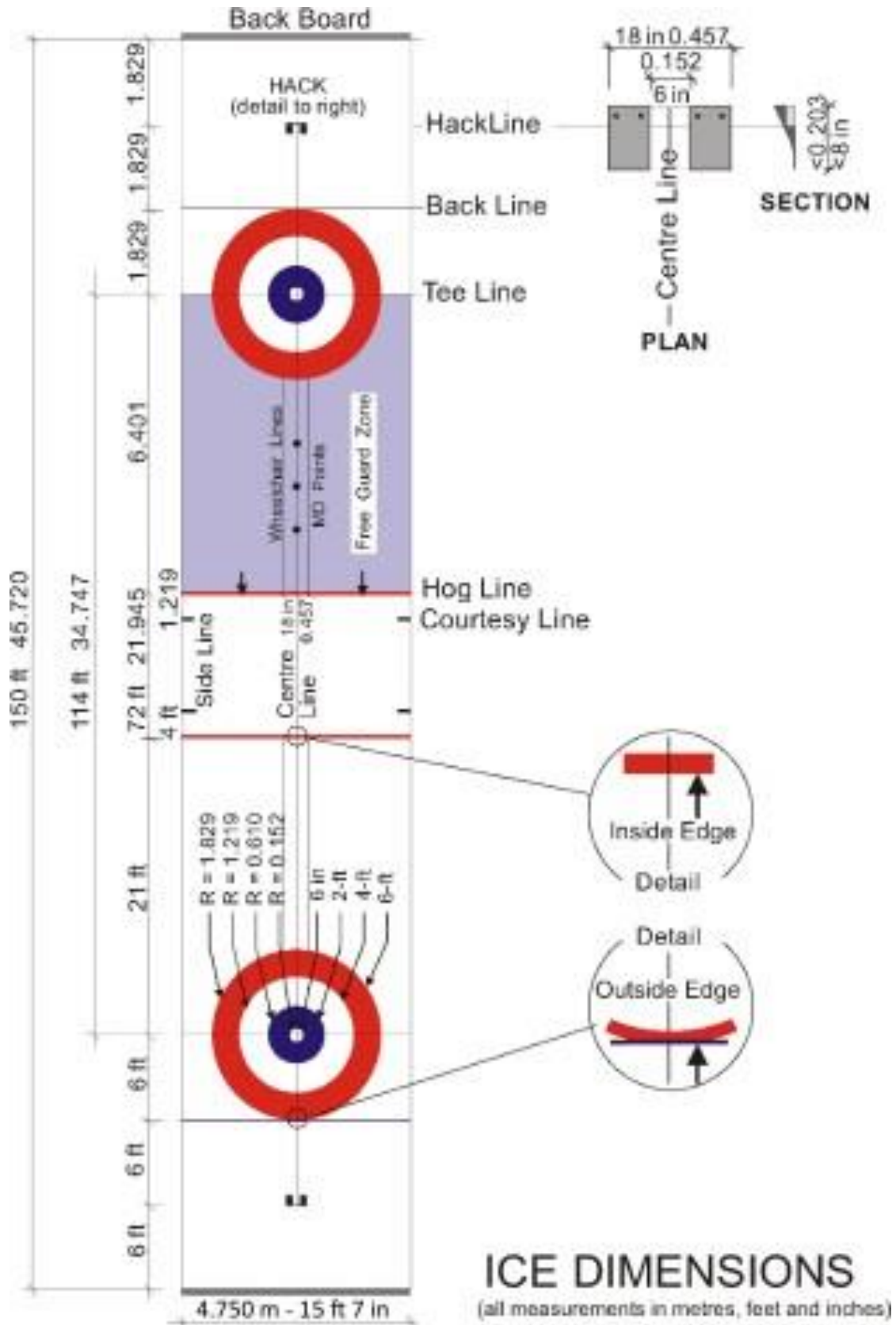
| İÇİNDEKİLER | SAYFA |
|--|-------|
| CURLING RUHU | 2 |
| İNCELEME SÜRECİ | 2 |
| DÜNYA CURLING MİSYON BİLDİRGESİ | 2 |
| İÇİNDEKİLER..... | 3 |
| Curling Kuralları: | |
| R1.Oyun Alanı | 4 |
| R2.Taşlar. | 4 |
| R3.Takımlar..... | 7 |
| R4.Oyuncuların Pozisyonları. | 9 |
| R5.Taş atışı..... | 10 |
| R6.Serbest Koruma Bölgesi (FGZ). | 12 |
| R7. No Tick Shot (Atışı)..... | 12 |
| R8.Süpürme. | 12 |
| R9.Hareket Eden Taşlara Dokunma. | 14 |
| R10.Yeri Değişen Sabit Taşlar. | 15 |
| R11.Malzemeler | 17 |
| R12.Puanlama. | 18 |
| R13.Yarıda Kesilen Oyunlar | 20 |
| R14.Tekerlekli Sandalye Curling | 21 |
| R15.Tekerlekli Sandalye Karışık Çiftler Curling..... | 22 |
| R16.Karışıklar Curling | 23 |
| R17.Karışık Çiftler Curling | 23 |
| R18.Yasaklanan Maddeler. | 28 |
| R19.Uygunsuz Davranışlar. | 28 |
| Müsabaka Kuralları: | |
| C1.Genel..... | 29 |
| C2.Katılımcı Takımlar | 29 |
| C3.Üniformalar/Ekipmanlar..... | 32 |
| C4.Oyun Öncesi Antrenmanları. | 33 |
| C5.Oyunların Uzunluğu..... | 34 |
| C6.Oyunların Süresi. | 34 |
| C7.Takım Molaları/Teknik Molalar(Time Outs) | 36 |
| C8.Taş Belirleme/ LSD..... | 37 |
| C9.Takım Sıralama Prosedürü/DSC..... | 41 |
| C10.Hakemler. | 45 |
| Müسابakalar - Eleme Sistemleri..... | 47 |
| Eleme - Erkekler & Bayanlar Dünya Şampiyonaları..... | 52 |
| Eleme - Dünya Gençler (Junior) Şampiyonaları (WJCC)..... | 53 |
| Dünya Seniorlar & Dünya Karışıklar Şampiyonaları..... | 53 |
| Avrupa Curling Şampiyonaları (ECC)..... | 53 |
| Pan Contentinental Curling Şampiyonası (PCCC)..... | 55 |
| Minimum Standartlar..... | 56 |
| Uygunluk. | 56 |
| Play- off (Eleme) Sistemleri..... | 56 |
| Terimler Sözlüğü..... | 62 |

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 4.750 metredir (15 ft. 7 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), 13 mm (1/2 inç) maksimum genişliktedir. Çizginin merkezi sheet'in ortasından 17.375 m. olacak şekilde yerleştirilir.
 - ii. Back Line (Arka Çizgi), 13 mm (1/2 inç) maksimum genişliktedir. Dış kenarı, tee line'in ortasından 1.829 m uzaklıkta olacak şekilde yerleştirilmiştir.
 - iii. Hog Line (Hog Çizgisi), 102 mm (4 inç) genişliktedir. İç tarafı Tee Line'in ortasından 6.401 m uzaklıkta olacak şekilde yerleştirilmiştir.
 - iv. Centre Line (Merkez Çizgisi) 13 mm (1/2 inç) maksimum genişliktedir. Tee Line'ların orta noktasına temas eder ve her iki Tee Line'in arkasına doğru 3.658 m uzanır.
 - v. Hack Line (Hack Çizgisi) 457 mm uzunlukta ve maksimum 13 mm (1/2 inç) genişliktedir. Tee Line'a paralel olarak, Centre Line'in her iki tarafına yerleştirilmiştir.
 - vi. Courtesy Line (Nezaket Çizgisi), 152 mm uzunluğunda ve maksimum 13 mm genişliktedir. Sheet'in her iki tarafında Hog Line'ların 1.219 m (4 ft.) dışında Hog Line'a paralel olarak uzanır.



- 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 457 mm (18 inç) 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 610 mm ve en içteki çemberin yarıçapı da minimum 152 milimetredir.
- e) Hack line üzerine iki adet takoz (hack) yerleştirilmiştir. Centre Line'ın her iki tarafındaki takozların Centre Line'ın iç tarafına olan uzaklığı 76mm olacaktır. Takozların genişliği 152 mm'yi aşmamalıdır. Takoz uygun bir malzemeye tutturulur ve bu malzemenin iç kenarı Hack Line'ın iç tarafı üzerine yerleştirilir. Böylece takoz, Hack Line'ın 203 mm'den daha fazla önünde olmayacaktır. Eğer takoz buzun içerisine yerleştirilmişse, bu 38 mm'den daha derin olmamalıdır.

R2. TAŞLAR

- a) Curling taşı dairesel bir şekilde olup, çevresi 914 mm'den daha büyük, yüksekliği 114 mm'den daha az ve ağırlığı kulp (handle) ve civatası 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. Eğertaşlardan 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'in 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'in 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) ya da No-Tick Bölgesinde (No-Tick 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, ~~Baş Hakemin izni olmadan~~, yedek oyuncuyu oyuna sokarken yapılması dışında, atış sırasını ya da pozisyonları kasıtlı olarak değiştiren takım oyunu kaybeder.

- c) Bir oyunun başlangıcında, oyuncuların bir tanesinin eksik olması durumunda, takım aşağıdakilerden birisini yapabilir:
- 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.
 - Oyuna nitelikli bir yedek oyuncuyla başlayabilir.
- d) Bir oyuncu oyuna devam edemiyorsa, takım aşağıdakilerden birisini yapabilir:
- 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.
 - 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:
- Birinci oyuncuysa, taşı ikinci oyuncu atar.
 - İkinci oyuncuysa, taşı birinci oyuncu atar.
 - Üçüncü oyuncuysa, taşı ikinci oyuncu atar.
 - 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'in 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 birbu 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'in içinde bir konum alır.
- iii. Oyuncuların herhangi bir hatalı pozisyonu (başhakemin izni olmadan) atılan taş oyundan çıkarılır ve kusurlu olmayan takım oyuncuları tarafından, yerinden oynayan taşlar hata gerçekleşmeden önceki konumlarına yerleştirilecektir.

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, birsonraki 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'in sol tarafındaki takozdan (hack), sol - elli atıcılar Centre Line'in sağ tarafındaki 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) Curling taşı handle kullanılarak atış yapılmalıdır.
- e) 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.
- f) 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.

- g) 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.
- h) Atış sıraları geldiğinde bütün oyuncular, atış yapmak için hazır olmalıdır ve oynamak için mantıksız bir zaman harcamamalıdır.
- i) 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.
- j) 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 taşı atar. Eğer kimin sırasını kaçırdığı belirlenemezse, o takımın o enddeki ilk taşı atan oyuncu, takımın son taşı atar.
- k) 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.
- l) 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 atılincaya kadar fark edilmezse end tekrarı yapılır.

m) 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, HogLine'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. NO-TICK ATIŞI

Bir endin altıncı taşı atılmadan önce, atılan bir taş doğrudan veya dolaylı olarak Serbest Koruma Bölgesindeki (FGZ) merkez çizgisine temas eden taşı, karşı takımdan atılan taş merkez çizgisinin dışı bir konuma taşınmasına neden olursa veya FGZ dışında bir yere gönderilmesi halinde, kusurlu olmayan takım aşağıdaki seçeneklere sahiptir:

- (i) Atılan taşı oyundan çıkarır ve ihlalin gerçekleşmesinden önce yer değiştiren tüm taşları yerine koyar; veya
- (ii) Bütün taşları oldukları yerde bırakır.

Taş merkez çizgiden oyun dışı bir konuma hareket ettirilirse FGZ kuralı R6(b) uygulanır.

Bu, Tekerlekli Sandalye Curling veya Karışık Çiftler müsabakaları için geçerli değildir.

R8. SÜPÜRME

- a) Süpürme herhangi bir yöne olabilir, (taşın tüm genişliğini kapsamak zorunda değildir) Süpürge başlığı hareket eden bir taşın önünden kaldırılmamalı, hareket eden bir taşın önüne döküntü bırakmamalı ve taşın iki tarafında da 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'in 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'in önünde herhangi bir yerde, taşı atan takımın herhangi bir veya birden fazla oyuncusu tarafından süpürülebilir.
- e) Oyunun oynandığı ev tarafındaki Tee Line'in 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'in 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'in 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

R9. HAREKET EDEN TAŞLARA DOKUNMA

- a) Taşın atıldığı taraftaki Tee Line ile oyunun oynandığı taraftaki Hog Line arasında:
- i. Eğer hareket eden bir taş, taşta 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 taşta iki kez dokunması (double-touch) bir kural ihlali olarak görülmez.
 - ii. Eğer hareket eden bir taş, rakip takım veya onların ekipmanları tarafından dokunulursa ya da taş dış bir etmenden etkilenirse:
 - 1) Eğer taş o an atılan taşta atış tekrarlanır.
 - 2) Eğer taş o an atılan taş değilse, taşta 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 taş, taşta sahip olan takım veya onların ekipmanları tarafından dokunulursa, tüm taşların durması beklenir. Daha sonra kusurlu olmayan takım aşağıdakileri yapma seçeneğine sahiptir:
 - 1) Dokunulan taşta oyundan alma ve diğer tüm taşları olay gerçekleşmeden önceki pozisyonlarına geri getirme
 - 2) Tüm taşları öylece durdukları gibi bırakma
 - 3) Hareket eden taşta dokunulmasaydı, taşların neredeolabileceğine mantıklı bir karar vererek ona göre yerleştirme
 - ii. Eğer hareket eden bir taş, rakip takım veya onların ekipmanları tarafından dokunulursa, tüm taşların durması beklenir ve kusurlu olmayan takım tüm taşları, hareket eden taşta dokunulmasaydı, taşların nerede olabileceğine mantıklı bir karar vererek ona göre yerleştirir.
 - iii. Eğer hareket eden bir taş 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 1.996 m 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.

R10. YERİ DEĞİŞEN SABİT TAŞLAR

- a) Eğer hareket eden bir taş üzerinde hiçbir etkisi olmayan sabit bir taş bir oyuncu veya onların ekipmanı 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 veya onların ekipmanı 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 hatayapılmadan 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 1.996 m 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.

R11. MALZEMELER

- a) Hiçbir oyuncu buz yüzeyinde malzeme, el izi ya da vücut iziyle birhasar 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 sahihsiz bırakılmayacaktır.
- c) Takımlar oyun sırasında elektronik iletişim malzemesi ya da sesi değiştirmek için herhangi bir cihaz kullanmamalıdır. Sadece zaman bilgisi veren elektronik kronometre dışında, sporcuların oyun alanı hakkında oyunculara bilgi sağlayan elektronik cihazların oyunlar sırasında kullanması yasaktır.
- d) Tıbbi bir sebep olması durumunda ve konsültasyon sonrasında Dünya Curling Federasyonu'nun (WCF) yazılı onayı ile bir enstrüman veya başka bir sinyal cihazı kullanılabilir.
- e) 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 olmayantakım tarafından, yerleri değişen taşlar olay gerçekleşmeden önceki konumlarına geri getirilir.
- f) 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. Bir atış çubuğu el/kol uzantısı görevini yapmak dışında herhangi bir mekanik bir avantaj sağlamamalıdır.
 - iv. Bütün atış çubukları Tekerlekli Sandalye Curling Politikalarına uygun olmalıdır.
 - v. Tekerlekli sandalye olmayan curling yarışmalarında bir atış çubuğunun kullanımı için, "WCF tavsiyeleri " belgesine bakın. "Rekreasyonel Oyunlarında Atış Çubukları ".

R12. 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 matematiksel olarak mağlup oluyor ise oyun durdurulmalı ve End bitirilmelidir. 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 takımlardan biri veya her ikisi de belirlenen saatte oyuna başlamayacaksa aşağıdakiler uygulanır:

| | Takım 1 | Takım 2 | Her iki takım |
|--|---|---|--|
| Oyunun başlamasına 0:00 – 0:59 saniye geç kalma | Eğer sadece 1 numaralı takımsa ceza yok. LSFE'yi belirlemek için LSD veya yazı-tura (gerekliyse) kullanın. Puan 0 – 0 | Sadece 2 numaralı takım olursa ceza yok. LSFE'yi belirlemek için LSD veya yazı-tura (gerekliyse) kullanın. Puan 0 – 0 | Her iki takım olursa ceza yok. LSFE'yi belirlemek için LSD veya yazı-tura (gerekli) kullanın. Puan 0 – 0 |
| 1:00 – 14:59 (1:00 – 9:59) Karışık Çiftler için) | Eğer 1. takım geç kalırsa, 2. takım son taş avantajına sahip olur ve bir end tamamlanmış sayılır. Skor 0 – 1 | Eğer 2. takım geç kalırsa, 1. takım son taş avantajına sahip olur ve bir end tamamlanmış sayılır. Skor 1 – 0 | Her iki takım da geç kalırsa, bir end tamamlanmış sayılır, son taşı belirlemek için LSD veya yazı tura (gerekli) kullanın. Skor 0 – 0 |
| 15:00 – 29:59 (10:00 – 19:59) Karışık Çiftler için) | Eğer 1. takım geç kalırsa, 2. takım son taş avantajına sahip olur ve iki end tamamlanmış sayılır. Skor 0 – 2 | Eğer 2. takım geç kalırsa, 1. takım son taş avantajına sahip olur ve iki end tamamlanmış sayılır. Skor 2 – 0 | Her iki takım da geç kalırsa, iki end de tamamlanmış sayılır, son taşı belirlemek için LSD veya yazı tura (gerekli) kullanın. Skor 0 – 0 |
| 30:00 dakika- veya daha fazla (Karışık Çiftler için 20:00) | Eğer 1. takım geç kalırsa oyunu kaybeder ve 2. takım kazanan ilan edilir. Nihai puan L ve W ile kaydedilir. | Eğer 2. takım geç kalırsa, oyunu kaybeder ve 1. takım galip ilan edilir. Nihai puan W ve L ile kaydedilir. | Her iki takım da geç kalırsa oyun bitmiş sayılır ve her iki takım da mağlup olur. Eğer bir takım çekişte önde olmak zorundaydı DSC karar verir, DSC yapılmaz ise yazı tura atılır. |
| Eğer bir takım 1:00 – 14:59 (1:00 – 9:59 MD) min. geç kalır ve diğer takım 15:00 – 29:59 (10:00 – 19:59 MD) dk. geç kalırsa: 1:00 – 14:59 (1:00 – 9:59 MD) dakikasındaki olan takım iki end oynanmış sayılacaktır. Geç kalan son taş avantajını ve 1 puanı alır. | | | |

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

R13.YARIDA KESİLEN OYUNLAR

Eğer herhangi bir sebeple bir oyun yarıda kesilirse, oyun kaldığı yerden devam eder. Taşların buz bakımı için kaldırılması gerektiği (Baş Buz

Teknisyeni, Baş Hakem ve WCF Yarışma Teknik Delegatesi arasındaki karara göre), sonrası tekrar oynatılır.

R14.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.

Atış sırasında atışı yapan oyuncunun vücudunun hiçbir kısmı buz yüzeyine ve buz ile direkt temas etmek zorunda olan sandalyenin tekerleklerine temas edemez.

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.

- c) Atış yapıldıktan sonra taş hog çizgisini geçmiş ise oyundadır. Hog çizgisine ulaşmamış ise bu taş oyuncuya iade edilebilir ve yeniden atış yapması istenebilir.
- d) Süpürmeye izin verilmez.
- e) 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.

- f) 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:
- Oyuncu oyuna geri dönebilir ve atışlarını yapabilir.
 - 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 oyuncularından 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.
 - 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.

g) Tüm oyunlar 8 End olacak şekilde planlanacaktır.

R15. TEKERLEKLİ SANDALYE KARIŞIK ÇİFTLER CURLING

- a) Tekerlekli Sandalye Curling Kuralları (R14), R14(f): haricinde geçerlidir: Tekerlekli Sandalye Karışık Çiftler Curling'de bir takım bir erkek ve bir bayan olmak üzere iki oyuncudan oluşur. Alternatifoyunculara izin verilmez. Bir takım, tüm oyun boyunca her iki oyuncunun da oynamaması durumunda oyunu kaybetmelidir. Her takım için bir antrenör ve bir diğer takım görevlisine izin verilecektir.
- b) Tekerlekli Sandalye Karışık Çiftlerde hiçbir zaman süpürmeye izin verilmediği için R17(j) haricinde Kural R17'de açıklandığı şekilde oynanır.
- c) Herhangi bir oyun sırasında (Çekiç atışı dahil) oyuncular sandalyeyi tutması için Buzdaki Oyuncu Asistanından (IPA) yardım seçeneğini tercih edebilir. (Taşı atarken takım arkadaşı veya yalnız da yapabilir). Eğer bu seçenek seçilirse, IPA'nın sandalyeyi nasıl tuttuğuna dair herhangi bir başvurusu yapamaz.

- d) Sporcu günlük hayatında elektrikli sandalye kullanmadığı sürece oyunda elektrikli sandalyeye izin verilmez.

R16. KARIŞIKLAR CURLING

- a) Her takımın iki erkek ve iki kadın oyuncusu olmalıdır. Erkek ve Kadın oyuncular taşları dönüşümlü olarak atmalıdır. (Erkek, Kadın, Erkek – Kadın ya da Kadın, Erkek, Kadın, Erkek). 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.

R17. 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 atacaktlardır. Takımın o Enddeki ilk taşı atan takım aynı zamanda o Endin son taşı da atmalıdır. Takımın diğer oyuncusu o Endin ikinci, üçüncü ve dördüncü taşlarını atacaktır. İlk taşı atan oyuncu Endden Ende değişebilir.
- e) Bir Endin dördüncü taşı atılmadan önce, atılan bir taş doğrudan veya dolaylı olarak önceden atılmış veya yerleştirilen taşı oyun dışına çıkmasına veya yerinin değiştirilmesine neden olursa, atılan taş oyundan çıkarılacak ve diğer taş (lar) ihlali yapan takım tarafından eski konumuna getirilecektir .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 914 mm (3 feet) eve yakın tarafı
 - 3) Tam ortadaki noktanın 914 mm (3 feet) Hog Line'a yakıntarafı
- Herhangi bir müsabaka yetkilisinin olmadığı durumlarda, buz durumlarına göre, takımlar oyun öncesi ısınmaları başlamadan önce, her Sheet'te, A konumu gibi belirli bir nokta belirlemelidir ve bu noktao 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.
- 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) atacaktlardır. 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) Eğer "Konumlandırılan" taşlar yanlış konuma yerleştirilmişse:
- (i) Hata sadece ilk taş atıldıktan sonra fark edilirse, End yeniden oynatılacaktır.
 - (ii) Hata, End'in 2. Taşı atıldıktan sonra fark edilirse oyun hata olmamış gibi devam eder.
- i) "Konumlandırılmış" taşı A konumuna yerleştiren takım (evinönüne) o Endin ilk taşı atacaktır. Taşını B konumuna (evin içine) yerleştiren takım ise o Endin ikinci taşı atacaktır.

Figure No. 1 - Centre Guard

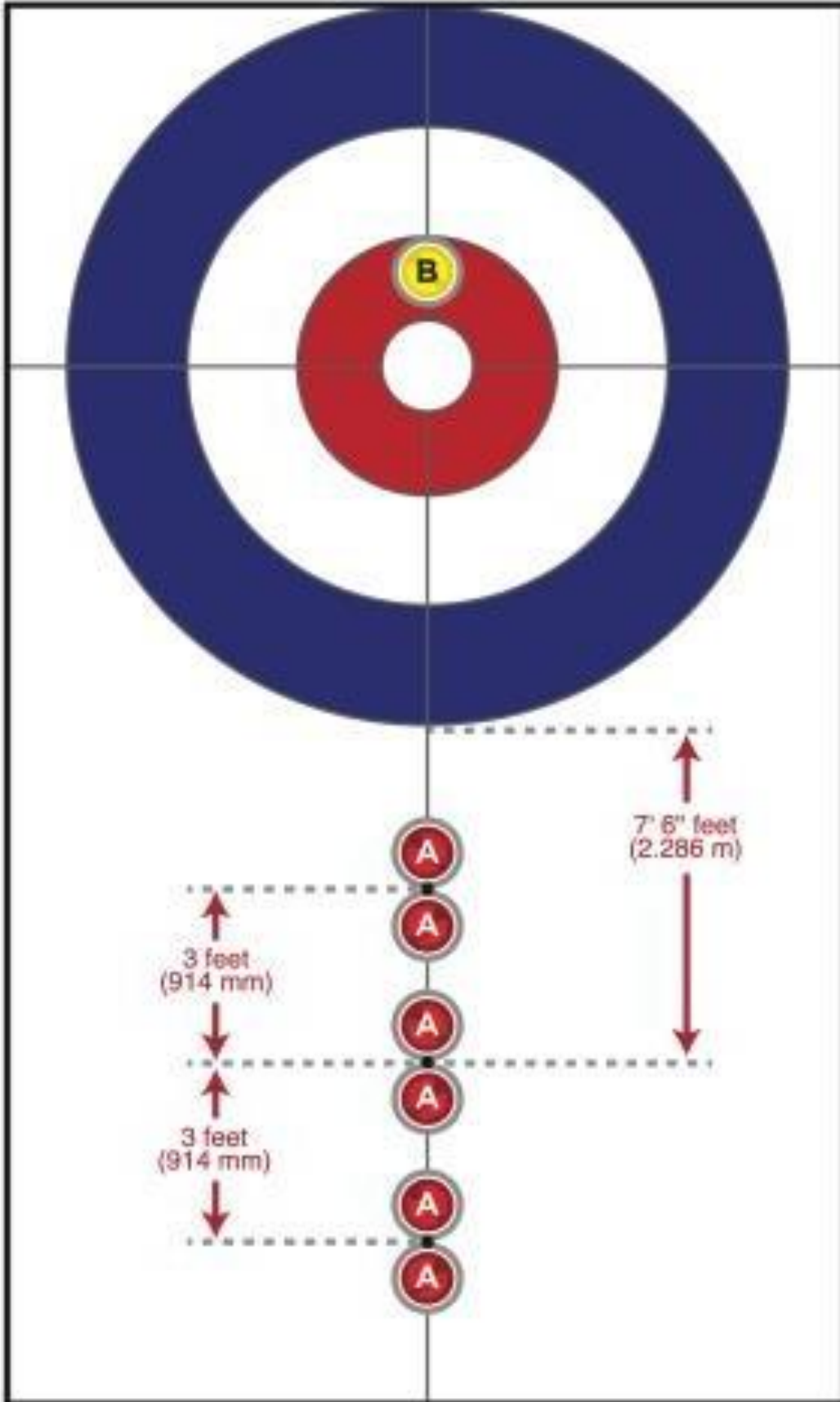
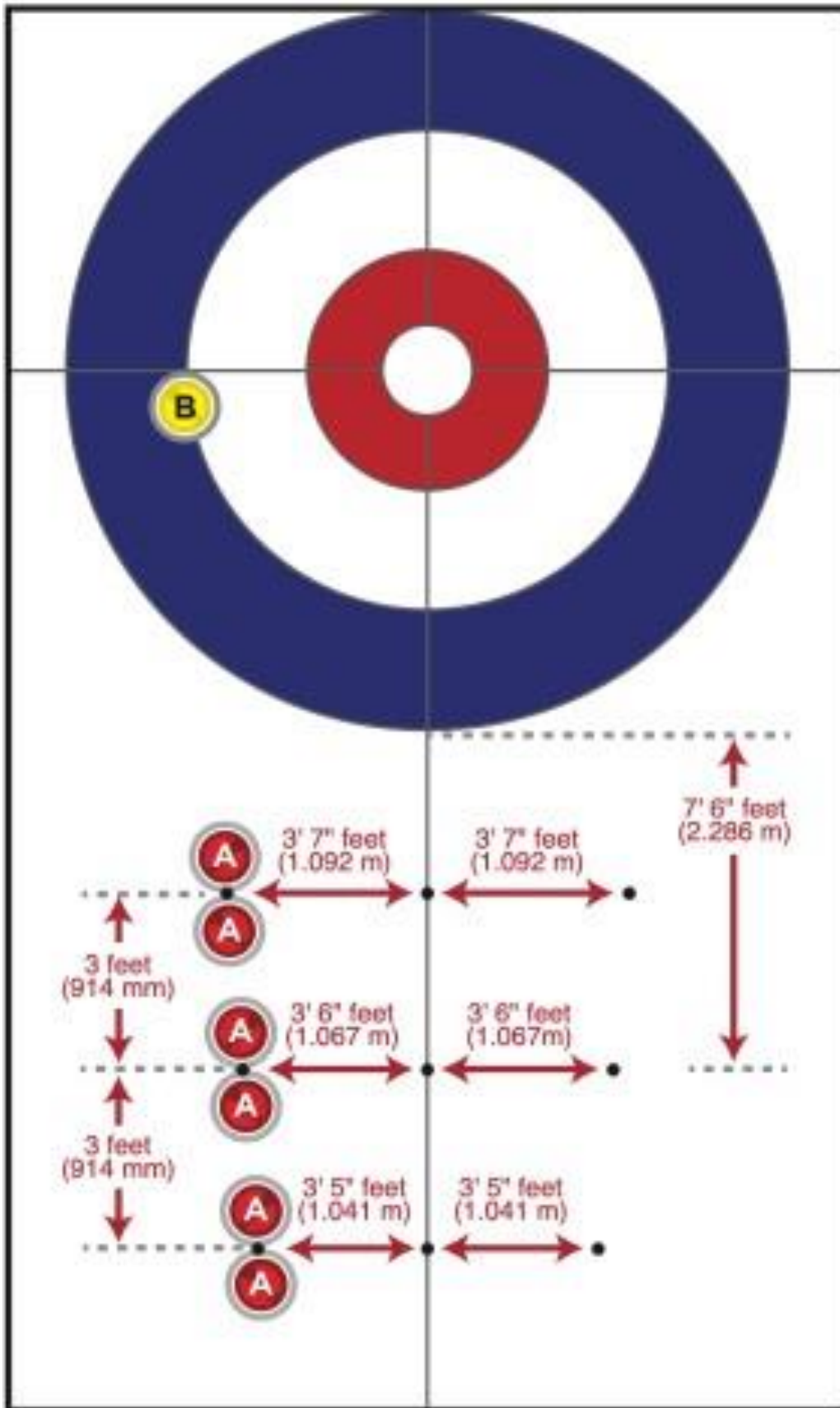


Figure No. 2 - Power Play Option



- j) Takımlardan birisi taşı atarken, taş atmayan takım oyuncusu Sheet üzerinde herhangi bir yerde bulunabilir. Taş atışından sonra, taş atan takım oyuncularından birisi veya her ikisi, atılan taş veya Tee Line'in önünde herhangi bir yerde kendilerine ait olan hareket eden herhangi bir taş süpürebilir.
- k) 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 taşı atan oyuncu o Endde en fazla iki taş atabilir.
- l) Eğer bir end tekrar oynanması gerekiyorsa, tekrar edilen end'deki seçimler (örneğin; yerleştirilen taşların konumu, atış sırası gibi.) aynı kalmalıdır.

R18. YASAKLANAN MADDELER

Tedavi için kullanılmama 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.

R19. 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 yönetim kurulu kararıyla bir takım veya üye federasyon Katılımcıların güvenliğini veya etkinliğin genel düzenini tehlikeye atacağı yönünde bir kanaat oluşması halinde, bir takımı veya üye derneği herhangi bir Dünya Curling etkinliğinden çıkarabilir.
- c) Dünya Curling yarışmalarının tarihleri Dünya Curling Yönetim Kurulu tarafından belirlenir.
- d) Oyun ve etkinlik programları, Dünya Curling Federasyonu tarafından Ev Sahibi Komite ile istişare edilerek belirlenir.
- e) Elektronik sigaralar da dahil olmak üzere WCF müsabakalarında, müsabaka alanı içerisinde sigara içmek yasaktır.
- f) Dünya Anti-Doping Ajansı'nın gereksinimlerini de karşılayan WCF Anti-Doping kuralları ve prosedürleri yürürlükte ve WCF web sitesinde yayınlanır.
- g) Sheet ölçülerindeki herhangi bir farklılık WCF tarafından onaylanmalıdır.
- h) 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 antrenörleri, katılımları halinde ve takım yükümlülüklerini yerine getirmeleri ve kürsüye çıkmalarına izin verilmesi durumunda madalya alırlar. Dünya Curling etkinlik delegesinin önceden onayı olmadan Madalya Töreni'ne katılmayan takım üyelerine (fiziksel) madalya verilmeyecektir. Olimpik KışOyunları, 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, kendi Birliklerin/Federasyonlarının iyi niyetli üyeleri olmalıdır.
- e) Bir üye Birliğin/Federasyonun bir yarışmadan çekilmesi veya yarışmaya başlamaması halinde, söz konusu federasyon bir sonraki sezon için küme düşürülecektir.
- f) Herhangi bir Dünya Curling Gençler etkinliğinde oynamaya hak kazanmak için, bir oyuncunun etkinlikten önceki 30 Haziran gününün sonunda en az 12 yaşında olması gerekir. Aşağıda (h) maddesinde düzenlenen WSCC hariç diğer tüm etkinlikler için, bir oyuncunun etkinlikten önceki 30 Haziran gününün sonunda en az 16 yaşında olması gerekir.
- g) Dünya Gençler Curling Şampiyonası'nda (WJCC ve WJMDCC) 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.
- h) 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.
- i) Dünya Tekerlekli Snadalye Curling Şampiyonası'nda (WWhCC & WWhMDCC) ve eleme müsabakalarında oynamaya uygun olmak için bir oyuncu, WCF Sınıflandırma kurallarına göre uygunluk kriterlerini karşılamalıdır.
- j) Bir WCF müsabakasinda 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.
- k) Sadece müsabakanın başında hazır bulunan takım üyeleri (oyuncular veya takım görevlileri) orijinal takım kadrosunda yer alabilir. Hafifletici durumlarda ve üç kişilik bir heyetin (WCF Müsabaka Başkanı

veya temsilcisi, müsabaka teknik delegeşi, müsabaka başhakemi) onayı ile bir takımın müsabakada bulunmayan bir kişiyi listeye almasına izin verebilir. Gerekirse itiraz WCF Başkanı veya temsilcisi tarafından değerlendirilecektir.

- l) Takım Toplantısına bir oyuncu ve bir takım görevlisi katılmalıdır. Bir takımda kayıtlı takım görevlisi yoksa, toplantıya iki oyuncunun katılması gerekir. Katılmamaları durumu, Baş Hakemin onayına gerekduymadan, o takımın ilk oyundaki son taş avantajını kaybetmesiyle sonuçlanır. Bir takımın akredite bir tercümanı veya ulusal antrenörü varsa, toplantıya katılmasına izin verilir.

Gruptan (Round Robin) çıkan takımlardan bir veya iki takım üyesi (oyuncu ve/ya da antrenör) play-off toplantılarında katılmalıdır. Aksi taktirde o takım normalde hakkı olan seçenekleri kaybeder.

- m) 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~~ Oyun başlamadan 45 dakika önce hem orijinal takım sıralamasını doğrulamak hem de herhangi bir değişikliği belirtmek için Baş Hakeme bir takım oyun sıralama formu (kâğıt veya elektronik) ibraz edilir.
- n) 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 Delegeşi, 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.
- o) 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 edenler o oyun için antrenör sıralarından çıkarılır.

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 ve tasarımı her müsabaka başlamadan önce WCF'ye kaydedilmeli ve onaylanmalıdır.

Takım üniformalarına ilişkin ayrıntılı özellikler, onay süreci vb. Dünya Curling Üniforma Politikası'nda bulunabilir.

- b) 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.
- c) Uygunsuz bir üniforma ile gelen bir oyuncu veya antrenörün oyun alanına girmesine izin verilmeyecektir.
- d) 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.
- e) Baş Hakem özel onay vermedikçe bir oyun sırasında oyuncular süpürge başlığını değiştiremezler. Ceza: Eğer izinsiz değişim yapılırsa, o takım oyunu kaybetmiş sayılır.
- f) 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.
- g) WCF müsabakalarında kullanılan tüm oyun alanı ekipmanları, WCF internet sitesinde tanımlanan ve yayınlanan WCF Müsabaka Ekipmanları

İlkeleri Beyanını 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.

- h) 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.
- i) Tekerlekli sandalye Curling ekipmanları için lütfen Tekerlekli Sandalye Curling Politikasına bakınız.

C4.OYUN ÖNCESİ ISINMALAR

- a) WCF müsabakalarında her oyunun başlamasından önce her takım oyun oynayacağı sheette bir oyun öncesi antrenmanı yapar.
- b) Oyun öncesi ısınma süresi, Karışık Çiftler müsabakaları için normalde 7 dakikadır. Diğer herhangi bir müsabakalar için 9 dakikadır. Müsabaka öncesi ısınmanın başlama zamanı Takım Toplantısında duyurulacaktır.
- 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 taşı 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 30dakika düşünme süresi verilir. (Tekerlekli sandalye Curling 38 dakika, Tekerlekli Sandalye Karışık Çiftler 26 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 saniyeazaltılır. (Curling Kuralları R12 (i)uygulanır) (Tekerlekli Sandalye Curling'de 4 dakika 45 saniye, Tekerlekli Sandalye Karışık Çiftler 3 dakika 15 saniye ve 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, Tekerlekli Sandalye Karışık Çiftler için 4 dakika ve 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 yapantakıma 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'in 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 taşı molanın bitiminden önce atmamalıdır. 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.
- Takımlar bu molalar sırasında mekân düzeni izin veriyorsa koçları yedek oyuncu veya başka bir takım görevlisi ile iletişim kurabilir.
- ii. Oyunun yarısı tamamlandığında verilen devre arası molası 5 dakikadır.(Tekerlekli Sandalye Karışık Çiftler için 7 dakika) Takımların içerisinde olmak kaydıyla o maç 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 sürelerle ayarlanır.
- m) Eğer hakem bir takımın oyunu gereksiz yere geciktirdiğini tespit ederse, hakem o takımın kaptanını uyarır ve uyarıdan sonra o takımınatacağı 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.
- q) Zamanlama hatası (saatin çok uzun çalışması) nedeniyle saati durmayan takımın süresine, kararlaştırılan süre geri eklenecektir.

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 beklenen "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, sporcu 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 oynatılan buz üzerinde durmamalıdır. Salonun düzenlemesi uygunsa takım molası almayan takımın antrenörü antrenör oturma yerinden takımı ile iletişim kurmasına izin verilir. Ancak yürüme süresi sırasında iletişim kuramaz ve mola alan takım oyuna devam ettiği anda iletişimi kesmelidir.
- 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. Sadece buz üzerindeki oyuncular teknik molaya katılabilir. Takım yetkilileri veya yedek oyuncular sadece Başhakemin takdirine (davetine) bağlı olarak katılabilirler.

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. LSD'ler sırasında buz üzerinde en fazla 4 oyuncu olmak şartı ile 5 oyuncudan herhangi biri LSD atabilir ve/veya süpürebilir. Taşların süpürülmesine izin verilir. (Tekerlekli Sandalye Curling hariç)
Karışık Çiftlerde her iki oyuncu da buzda olmalı ve diğer tüm müsabakalarda en az 3 oyuncu buzda olmalıdır. Durum böyle değilse, LSD taşı(rı) maksimum mesafeyle kaydedilecektir.

Tekerlekli Sandalye Curling'de: Eğer bir takımın LSD(ler) sırasında buz üzerinde aynı cinsiyetten 4 oyuncusu varsa, LSD(ler) sonucu maksimum mesafe ile kaydedilir.

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 142 mm'dir.
- iii. Ölçülen herhangi bir mesafeye 142 mm eklenir. Bu, eve temasetmeyen taşların mesafesinin $1.854 \text{ mm} + 142 \text{ mm} = 1.996 \text{ mm}$ 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 deliğinden 610 mm 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 1.996 mm 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 oyuncularından bir tanesi minimum LSD atış sayısını tamamlayamazsa, o oyuncunun atamadığı her LSD atışına 1.996 mm yazılır.

| Gruptaki Maç Sayısı | Dikkate alınan LSD Atışı Sayısı | Her Oyuncu için Minimum Atış Sayısı |
|----------------------------|--|---|
| 3 | 6 | Takım başına gerekli 4 taştan 2'si saat yönünde ve 2'si saat yönünün tersine olmalıdır. |
| 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 |
| 13 | 26 | 6 taş, minimum 3 saat yönü+ minimum 3 saat yönünün tersi |

- e) Karışık Çiftler ve Tekerlekli Sandalye 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 maçlarında (bir grup), gruptan sonraki birinci maçın taş rengini ve ilk Endin son taşını hangi takımın atacağına aşağıdaki gibi karar verilir:
- i. Daha iyi galibiyet/mağlubiyet sayısına sahip olan takım taş rengini ve birinci Endin son taşını seçme hakkına sahiptir.
 - ii. Eğer takımlar aynı sayıda galibiyet/mağlubiyet sayısına sahipse, daha üst sırada olan takım takım taş rengini veya son taşını seçme hakkına sahiptir.
- g) Grup oyunlarının farklı grupta oynandığı WCF müsabakalarının eleme oyunlarında, grup sıralamasında daha yüksek sıralamaya sahip olan takım, birinci veya ikinci ısınma ya da taş rengi seçme hakkına sahiptir. Ancak eğer takımlar farklı gruptan ise, Daha sonra ilk Endin son taşını hangi takımın atacağına karar vermek için standart LSD prosedürü uygulanır.
- h) WCF yarışmalarında takımlar iki grupta oynandığında ve altı takım play-offa 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 diğer grubun ikincisi veya üçüncüsü olan takımlar ile eşleşirse, taşın rengini ve İlk End'e son taşını oynama seçeneklerine sahiptir. Eğer grubu birinci bitiren takım diğer grubun birincisi olan takım ile oynarsa, DSC'si daha az olan takım, birinci ya da ikinci ısınma yada taş rengi seçme hakkına sahiptir.
 - ii. Eğer grubu ikinci sıradaki bir takım play-off maçında üçüncü sıradaki bir takım ile oynuyorsa, 2. Sıradaki takım taş rengi ve ilk End'de son taşını oynama seçeneklerine sahiptir. Eğer grubu ikinci bitiren takım diğer grubun ikincisi olan takım ile oynuyor ise, DSC'si daha az olan takım, birinci veya ikinci ısınma yada taşın rengini seçme hakkına sahiptir. Düzenli LSD prosedürleri (minimum gerekliler olmadan) hangi takımın ilk End'de son taşını atma seçeneğine sahip olacağını belirleyecektir.

- iii. Eğer grubu üçüncü bitiren bir takım diğer grubun üçüncü olan takımı ile oynuyorsa, daha az DSC'si olan takım taşın rengini seçme hakkına sahiptir. Düzenli LSD prosedürleri (minimum gerekliler olmadan) ilk End'de son taşı atma hakkının hangi takıma ait olacağını belirler.
- i) WCF karşılaşmalarında bir grupta çift devreli lig usulü oynandığında, tur sonrası ilk End'deki taş rengi ve son taş aşağıdaki şekilde belirlenir.
 - i. Galibiyet/mağlubiyet derecesi daha iyi olan takım taşın rengini seçime ve İlk End'de son taşı oynama seçeneğine sahiptir.
 - ii. Eğer iki takımın galibiyet/mağlubiyet dereceleri aynıysa ve iki takım arasındaki grup maçlarını bir takım kazanmışsa, bu takım taş rengi ve ilk End'de son taşı oynama seçeneklerine sahiptir.
 - iii. İki takımın galibiyet/mağlubiyet derecesi aynıysa ve her iki takım da aralarındaki grup maçlarından sadece birini kazanmışsa, daha az DSC'ye sahip olan takım taş rengi ya da İlk End'de son taşı oynama seçeneklerinden birini tercih eder.

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

- a) Bir müsabakanın grup maçlarında, aynı sayıda galibiyet/mağlubiyeti olan takımlar üç harfli kısaltmalarına göre alfabetik olarak listelenir. Henüz oynamayan takımlar, üç harfli kısaltmalarına göre sıralanarak en son sırada listelenir.

- b) Aşağıdaki kriterler grup müsabakalarının tamamlanmasının ardından her gruptaki takımların sıralanması için kullanılacaktır.
- Takımlar galibiyet/mağlubiyet sayılarına göre sıralanır.
 - Eğer iki takım arasında eşitlik olursa, aralarındaki grup oyununu kazanan takım daha üstün sayılır.
 - 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)
 - Madde (i), (ii) veya (iii) ile sıralamaları belirlenememiş olan geriye kalan takımların sıralaması Çekiş Atışı Mücadelesi (Draw Shot Challenge (DSC)) kullanılarak belirlenmesi (e) şikkında anlatılmıştır.
- c) Takımların ayrı gruplarda yarıştığına ve birleştirilmiş grup sıralaması yapılırken, lig usulü maçlar sonunda (son sıralama veya lig usulü maçlar sonrası) sıralamayı belirlemek için kullanıldığı durumlarda, sıralama, aynı sıralamaya sahip tüm gruplardaki takımların DSC'lerinin karşılaştırılmasıyla belirlenir ve en iyi DSC en üst sırada yer alır.
- d) Olimpik veya Paralimpik Kalifikasyonu olan yarışmalarda tek bir mağlubiyetin bir takımı etkinlikten çıkardığı noktalar, aynı etkinlikte elenen takımlar şu şekilde sıralanacaktır:
- Play-off olmayan etkinliklerde, nihai sıralama şu şekilde belirlenir:(b) 'de anlatılan ve gerekirse, c (v) ile.
 - Play-off'lu etkinliklerde, final sıralaması, kullanılan playoff sistemine ve c (iii), (iv) ve (v) 'de açıklananlara göre belirlenir.
 - Olimpik veya Paralimpik Yeterlilik puanı olmayan etkinliklerde tek bir mağlubiyetin bir takımı etkinlikten çıkarması durumunda, aynı sezonda elenen takımlar eşit olarak sıralanacak ve üç harfli kodlarına göre alfabetik olarak listelenecektir.
 - Olimpik veya Paralimpik Yeterlilik puanları olan yarışmalarda tek kayıp bir takımı etkinlikten çıkarır ve takımlar elenir. Böyle bir durumda şu şekilde sıralanacaktır:
 - Tüm takımlar aynı gruptan ise, turnuva sonrasında bireysel başarısına göre sıralanır.
 - Takımlar farklı gruplardan ise, Takımlar, nihai sıralamayı belirlemek için katılan takımların sayısına bağlı olarak bir veya daha fazla sıralama oyunu oynayacaktır.

- Sezonda küme düşme olması durumunda, sıralamada başka maçlar oynanmayacak ve takım final sıralamaları (v) 'de açıklandığı gibi belirlenecektir.
- (v) Takımlar farklı gruplarda yarıştığında ve play-off yarışmaya hak kazanmadıklarında, nihai sıralama şu şekilde belirlenecektir: Tüm gruplardaki takımların DSC'lerini aynı şekilde karşılaştırma yapılır ve sıralamada, en iyi DSC en üst sırada yer alır.
- e) Eğer bir ya da daha fazla takım başlamazsa, bitiremezse veya 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 listelenir. Başlamayan birden fazla takım varsa, takımlar üç harfli kodlarına göre alfabetik olarak listelenecektir.
 - ii. Her iki takımın da yarışa katılmaması nedeniyle nihai sıralamayı belirleyen bir lig sonrası maç oynanamazsa, takımlar daha yüksek ve daha düşük pozisyonlarda eşit olarak sıralanır ve 3 harfli kodlarına göre listelenir. Bunun tek istisnası, sıralamanın terfi/düşmeyi de belirlemesi durumudur. Bu durumda takımlar hala daha yüksek pozisyonda eşit olarak sıralanır, ancak terfi/düşme kararı, etkinliğin round robin kısmının sonunda hangi takımın daha yüksek sıralandığına göre belirlenir.
 - iii. 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.

- iv. Bir takım bir yarışmadan diskalifiye edildiğinde, ya da sportmenlik dışı davranış sergilediğinde (DSQ or DQB)
- Grup maçları sırasında bir DSQ veya DQB olanların tüm sonuçları kaldırılacak, takımlar yeniden DSQ yada DQB olarak listelenecektir.
 - Grup maçları sonunda DSQ yada DQB olan takımın elde ettiği tüm sonuçlar silinerek son sırada listelenecektir.
 - Playoff sırasında takım oyunu kaybeder ve DSQ veya DQB olarak listelenir. Final maçlarının sonucu W/L olarak değiştirilir.
 - Yarışma sonunda, DSQ ya da DQB olan takımlar listelenir. Onların son oyunlarının final sonucu W/L olarak değiştirilir.
 - Birden fazla takım diskalifiye olursa, takımlar en son üç harfli kodlarına göre alfabetik olarak listelenir.
- v. (i), (ii) veya (iii) tarafından listelenen birden fazla takım varsa, ekipler şu sıraya göre listelenecektir: DNS, DSQ ve DQB.
- vi. DNF olan takımlara final sıralamalarına göre dünya sıralaması veya kalifikasyon puanları tahsis edilecektir. DNS, DSQ veya DQB olan takımlar puan almayacaktır.

- (f) Çekiç atışı (DSC) (ii) ve (iii)'te ayrıntıları verilen en az avantajlı sonuç(lar) hariç olmak üzere, bir takım grup maçları sırasında atılan tüm çekiç atışlarının ortalama mesafesidir.
- (i) Daha az DSC'ye sahip olan takım daha yüksek sıralamayı alır. DSC'ler eşitse, en iyi LSD'ye sahip takım daha yüksek sıralamayı alır. Tüm sayılan LSD'lerin eşit olması durumunda, resmi WCF Dünya Sıralamasında daha üst sıralarda yer alan üye ülke daha üst sıralarda yer alır.
 - (ii) Toplam 11 veya daha az bireysel taşın değerlendirileceği durumlarda, ortalama çekiç hesaplamasında en kötü tek sonuç otomatik olarak elimine edilir. 11'den fazla taşın dikkate alınacağı durumlarda, en kötü iki sonuç, ortalama mesafe hesaplanırken elenecektir.
 - (iii) Birden fazla grubun olduğu ve bu grupların farklı sayıda olduğu durumlarda, DSC'nin aynı şekilde hesaplanmasını sağlamak için, sadece ilk 'eşit sayıda' oyundan alınan LSD'ler kullanılacaktır. Orijinal Takım Kadro formuna göre, dört oyuncu (Karışık Çiftlerde iki), ilk 'eşit sayıda' oyun içinde minimum LSD taşı sayısını karşılamalıdır.

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 erteleme 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 Maçları (OQE) Erkek ve Kadın

Eleme sistemi, IOC ve WCF arasında kararlaştırılacaktır. IOC tarafından onaylanır onaylanmaz WCF web sitesinde yayınlanacaktır.

Olimpiyat Ön Eleme Maçları (Pre-OQE) – Erkek ve Kadın

- Eleme sistemi, IOC ve WCF arasında kararlaştırılacaktır. IOC tarafından onaylanır onaylanmaz WCFweb sitesinde yayınlanacaktır.
- 2025 Ön Eleme Etkinliği için Ulusal Olimpiyat Komitesi'ni (NOC) yeterlilik durumuna getiren ve daha sonra 2025 ECC veya PCCC'den çekilen herhangi bir Dünya Curling Üye Derneği, 2030 Kış Olimpiyat Oyunları için Ulusal Olimpiyat Komitesi'ni yeterlilik durumuna getirme hakkını kaybedecektir.

Olimpiyat Eleme Maçları (OQE) – Karışık Çiftler

Eleme sistemi, IOC ve WCF arasında kararlaştırılacaktır. IOC tarafından onaylanır onaylanmaz WCF web sitesinde yayınlanacaktır.

Paralimpik Kış Oyunları (PWG) - Karma Cinsiyet Takımları

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

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

Paralimpik Kış Oyunları (PWG) – Karışık Çiftler

- Yeterlilik sistemi IPC (Uluslararası Paralimpik Komitesi) ve Dünya Curling arasında kararlaştırılacaktır. IPC tarafından onaylandıktan sonra Dünya Curling web sitesinde yayınlanacaktır.
- Bir grupta yer alan takımlar ilk dört sırayı alacak takımları belirlemek için bir Round robin (tek devreli grup maçı) oynar.

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

Kış Gençlik Olimpiyat Oyunları (YOG)

Eleme sistemi, IOC ve WCF arasında kararlaştırılacaktır. IOC tarafından onaylanır onaylanmaz WCF web sitesinde yayınlanacaktır.

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

- 13 takım (eleme süreci 52. 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 1. sıradaki takım 4. ile 5. Sıradaki takımların maçının kazananına karşı oynar ve 2. sıradaki takım ise 3. Sıradaki takım ile 6. Sıradaki takımın maçının kazananına karşı 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 kazanamamış olan tüm WCF üye kurumlarına açıktır. Bu turnuvadan 3 Üye Kurulu seçilecektir.
- Dünya Curling Federasyonu, Yarışmaya katılım sayısını ve mevcut sheet sayısına bağlı olarak oyun sistemini değiştirme hakkını saklı tutar. Format, her takıma yarışmayı kazanma ve uygun sayıda oyun oynama şansı vermek için tasarlanmıştır.

Dünya Gençler Karışık Çiftler Curling Şampiyonası (WJMDCC)

- Dünya Curling üye federasyonların tüm takımlarına açıktır.
- Dünya Curling Federasyonu, Yarışmaya katılım sayısını ve mevcut sheet sayısına bağlı olarak oyun sistemini değiştirme hakkını saklı tutar. Format, her takıma yarışmayı kazanma ve uygun sayıda oyun oynama şansı vermek için tasarlanmıştır.

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

Eleme sistemi, FISU ve WCF arasında kararlaştırılacaktır. FISU tarafından onaylanır onaylanmaz WCF web sitesinde yayınlanacaktır.

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

- 12 takım katılır. 1 takım ev sahibi ülkeden + 8 takım bir önceki WWhCC'de hak kazanan ülkelerden + 3 takım Dünya Tekerlekli Sandalye-B Curling Şampiyonası (WWhBCC) yoluyla hak kazanan ülkelerden olacaktır.
- 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. 1. sıradaki takım 4. ile 5. Sıradaki takımların maçının kazananına karşı oynar ve 2. sıradaki takım ise 3. Sıradaki takım ile 6. Sıradaki takımın maçının kazananına karşı oynar. Yarı final oyunlarının galipleri altın madalya, mağluplar ise bronz madalya oyunu oynar.

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

- Bir sonraki WWhCC'ye katılmaya hak kazanamamış olan takımlara açıktır. Bu Şampiyonadan üç üye ülke WWhCC'ye katılmaya hak kazanır.
- Dünya Curling Federasyonu, katılımcı sayısına ve mevcut sheet sayısına bağlı olarak oyun sistemini değiştirme hakkını saklı tutar. Yarışma formatı, her takıma müsabakayı kazanma ve uygun sayıda oyun oynama şansı vermek için tasarlanmıştır.

Dünya Tekerlekli Sandalye Karışık Çiftler Curling Şampiyonası (WWhMDCC)

- Tüm WCF Üye ülkelerin takımlarına açıktır.
- Bir ülkenin takımı, o ülkenin iyi niyetli üyeleri olan ve o birlik için oynamaya uygunluk kriterlerini karşılayan curling oyuncularından oluşur.
- Dünya Curling Federasyonu, katılımcı sayısına ve mevcut sheet sayısına bağlı olarak oyun sistemini değiştirme hakkını saklı tutar. Yarışma formatı, her takıma müsabakayı kazanma ve uygun sayıda oyun oynama şansı vermek için tasarlanmıştır.

Dünya Karışık Çiftler Curling Şampiyonası (WMDCC)

- 20 Takım... 1 takım ev sahibi ülke, bir önceki WMDCC'deki kalifiye olan 16 takım + 3 takım WMDQE'yi geçmiş 3 takım katılacaktır. Ev sahibi ülke 16 takım arasında yer alıyor ise dördüncü takım WMDQE'deki sıralamadan dahil edilecektir.
- Takımlar iki grupta yer alır. Round Robin (tek devreli lig usulü) 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 v B3) ve B2 v A3) Bu elemelerin galipleri yarı finale yükselir. Yarı final maçlarında A1, B2 v A3 kazananını ile oynayacak; B1, A2 v B3 kazananını ile oynayacak. Yarı finalde kazananlar altın madalya için kaybedenler ise bronz madalya için oynarlar.

Küme düşme: Her grubun en alt sıradaki MA'ları (A10 ve B10), bir sonraki sezon WMDQE'ye düşecektir. A8 v B9 ile B8 v A9 arasında küme düşme maçları oynayacaklar kaybedenler gelecek sezon WMDQE'ye düşecektir.

Dünya Karışık Çiftler Eleme Maçları (WMDQE)

- Gelecek WMDCC için eleme oynayacak ülkeler için açıktır. Üç veya dört ülke bu etkinlikten hak kazanacaktır.
- Dünya Curling Federasyonu, giriş sayısına ve mevcut sheet sayısına bağlı olarak oyun sistemini değiştirme hakkını saklı tutar. Format, her takıma müsabakayı kazanma ve uygun sayıda oyun oynama şansı vermek için tasarlanmıştır.

Dünya Karışık Curling Şampiyonası (WMxCC)

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

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

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

ELEME – ERKEKLER & KADINLAR CURLING ŞAMPİYONALARI (WMCC & WWCC)

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

- 7 Avrupa Bölgesi (Ev Sahibi dahil)*
- 5 Pan Continental Şampiyonası (Ev sahibi dahil)*
- 1'er takım, iki bölgeden (Avrupa ve Pan Continental) olmak üzere toplam en iyi Takımın performansına bakılarak seçilecektir. Daha iyi performans gösteren Takım bir sonraki yılın Dünya şampiyonasına 13. Takım olarak katılır.
- Her bölgenin en iyi 5 MA'sının (ECC ve PCCC) toplam performansına göre hangi bölgenin daha iyi performans gösteren bölge olduğunu belirlemek için Olimpiyat Oyunlarına yönelik kalifikasyonda kullanılan aynı puan sistemi kullanılacaktır.
- Eğer bir bölgenin bir önceki WCC'ye katılan MA sayısı 5'ten azsa, bölge eksik MA(lar) için sıfır puan alacaktır.
- Eğer her iki bölge de en iyi 5 MA için aynı toplam puana sahipse, Dünya Şampiyonasını kazanan bölge daha üst sırada yer alacaktır.

***Dünya Şampiyonalarının ev sahibi PCCC veya ECC'de oynamalıdır.**

ELEME - DÜNYA GENÇLER ŞAMPİYONASI (WJCC)

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

DÜNYA SENIORLAR (YETİŞKİNLER)-(WSCC)

DÜNYA KARIŞIKLAR (WMXCC)

DÜNYA GENÇLER KARIŞIK ÇİFTLER (WJMDCC)

TEKERLEKLİ SANDALYE KARIŞIK ÇİFTLER (WWHMDCC)

- Bir federasyon takımı o federasyona üye olan ve o federasyon için oynayabilmeye uygunluk kriterlerini yerine getiren oyunculardan oluşur.
- Dünya Curling Federasyonu, katılımcı sayısına ve mevcut sheet sayısına bağlı olarak oyun sistemini değiştirme hakkını saklı tutar. Yarışma formatı, her takıma müsabakayı kazanma ve uygun sayıda oyun oynama şansı vermek için tasarlanmıştır.

AVRUPA CURLING ŞAMPİYONASI (ECC)

- Avrupa Curling Şampiyonası Avrupa üye kuruluşlarını Dünya Curling Şampiyonasına katılmaya hak kazandırır.
- 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 |
|--|---|---|---|
| <p>A Klasmanı Erkekler ve Kadınlar 10 Takım A1 – A8 + B1+ B2 Sıralamalar bir önceki Avrupa Curling Şampiyonasından alınmıştır.</p> | <p>Bir Grup: İlk 4 takımı belirlemek için Grup mücadeleleri + Elemeler</p> | <p>Sayfa 56'daki tabloda gösterildiği gibi ilk dört takımlı olimpik eleme sistemi</p> | <p>WCF sıralama prosedürüne göre takımlar A 1 - A10 arası sıralanır. A9 + A10 takımları bir sonraki ECC'de B Klasmanına düşer.</p> |
| <p>B Klasmanı Kadınlar 10 Takım A9 + A10 + B3 – B8 + C1 + Ev sahibi ülke *Ev Sahibi Birliğin hali hazırda A veya B Liginde olması durumunda C2 terfi ettirilecektir. Sıralamalar bir önceki Avrupa Curling Şampiyonasından alınmıştır.</p> | <p>Bir Grup: İlk 4 takımı belirlemek için Grup mücadeleleri + Elemeler</p> | <p>Sayfa 56'daki tabloda gösterildiği gibi ilk dört takımlı olimpik eleme sistemi</p> | <p>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.</p> |
| <p>B Klasmanı Erkekler 16 Takım A9 + A10 + B3 – B14 + C1 + Ev sahibi ülke *Ev Sahibi Birliğin hali hazırda A veya B Liginde olması durumunda C2 terfi ettirilecektir. Sıralamalar bir önceki Avrupa Curling Şampiyonasından alınmıştır.</p> | <p>8 takımdan iki grupta ilk üç takımı belirlemek için grup mücadeleleri oynanır + Elemeler</p> | <p>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: A1, B2 v A3, B1 ise A2 v B3'ün galibi ile oynayacaktır. 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</p> | <p>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.</p> |
| | | <p>oynar, kazanan düşmez kaybeden düşer. Bu düşme mücadelelerinden önce tie-breaker oyunları oynanmayacaktır ve sıralamalar yalnızca grup mücadeleleri sonuçlarına göre yapılacaktır.</p> | |

| | | | |
|---|---|--|--|
| C Klasmanı Erkekler B15+B16+ Diğer takımlar C Klasmanı Bayanlar B9+B10+ Diğer takımlar | Dünya Curling Federasyonu, katılımcı sayısına ve mevcut sheet sayısına bağlı olarak oyun sistemini değiştirme hakkını saklı tutar. Yarışma formatı, her takıma müsabakayı kazanma ve uygun sayıda oyun oynama şansı vermek için tasarlanmıştır. | | Takımlar WCF sıralama prosedürüne göre sıralanır. Bir sonraki ECC'de C1 B Klasmanına yükselir. Sıralamalar bir önceki Avrupa Curling Şampiyonasından alınmıştır. |
|---|---|--|--|

PANCONTINENTAL CURLING CHAMPIONSHIPS(PCCC)

- Pan Kıtasal Curling Şampiyonası, Üye Ülkeleri Avrupa ile birlikte Dünya Curling Şampiyonasına katılmaya hak kazandırmaktadır.

| KATILIM | OYUN SİSTEMİ | PLAY-OFF SİSTEMİ | FİNAL SIRALAMASI |
|--|--|---|--|
| A Klasmanı Erkekler ve Kadınlar 8'er Takım A1 - A7 + B1 Bir önceki PCCC'den alınan sıralamalar | Bir Grup: Round robin ilk 4 takımı belirlemek için + Play-off'lar | Sayfa 58'deki tabloda gösterildiği gibi ilk dört takımın yer aldığı olimpik play-off sistemi. | The Pan Continental Curling Championship qualifies Member Associations out with Europe to the World Curling Championships. |
| B Klasmanı Erkekler ve Kadınlar A8 + diğer girişler Amerika ve Pasifik-Asya bölgelerinden A-Bölümüne katılmaya hak kazanmamış tüm MA'lara açıktır | Dünya Curling Federasyonu, katılımcı sayısına ve mevcut sheet sayısına bağlı olarak oyun sistemini değiştirme hakkını saklı tutar. Yarışma formatı, her takıma müsabakayı kazanma ve uygun sayıda oyun oynama şansı vermek için tasarlanmıştır | | WCF prosedürüne göre sıralama yapılır ve B1'de yer alan takım gelecek yıl PCCC'de A klasmanında oynayacaktır. |

MİNİMUM STANDARTLAR

Üye Federasyonların Dünya Curling Şampiyonasına girebilmeleri için gereklidir.

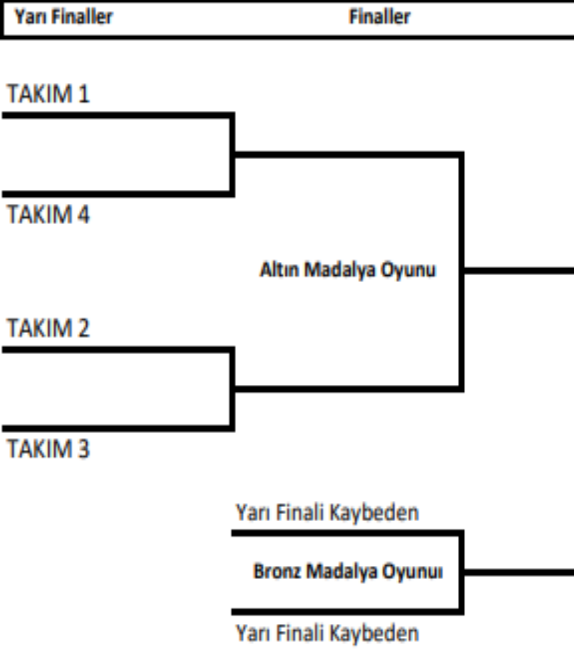
1. Curling Sezonu: En az üç ay.
2. Oyun Standardı: Dünya Curling Federasyonu bir Üye Federasyonun oyun standardının Dünya Curling Şampiyonasına katılmaya yeterli olup olmadığına karar verir.
3. Katılım: 1 Eylül tarihine kadar Yıllık Abonelik ve borçları ödenmeyen hiçbir Üye Federasyon bir sonraki yıl Dünya Curling Şampiyonasına katılmaya hak kazanamaz.

UYGUNLUK

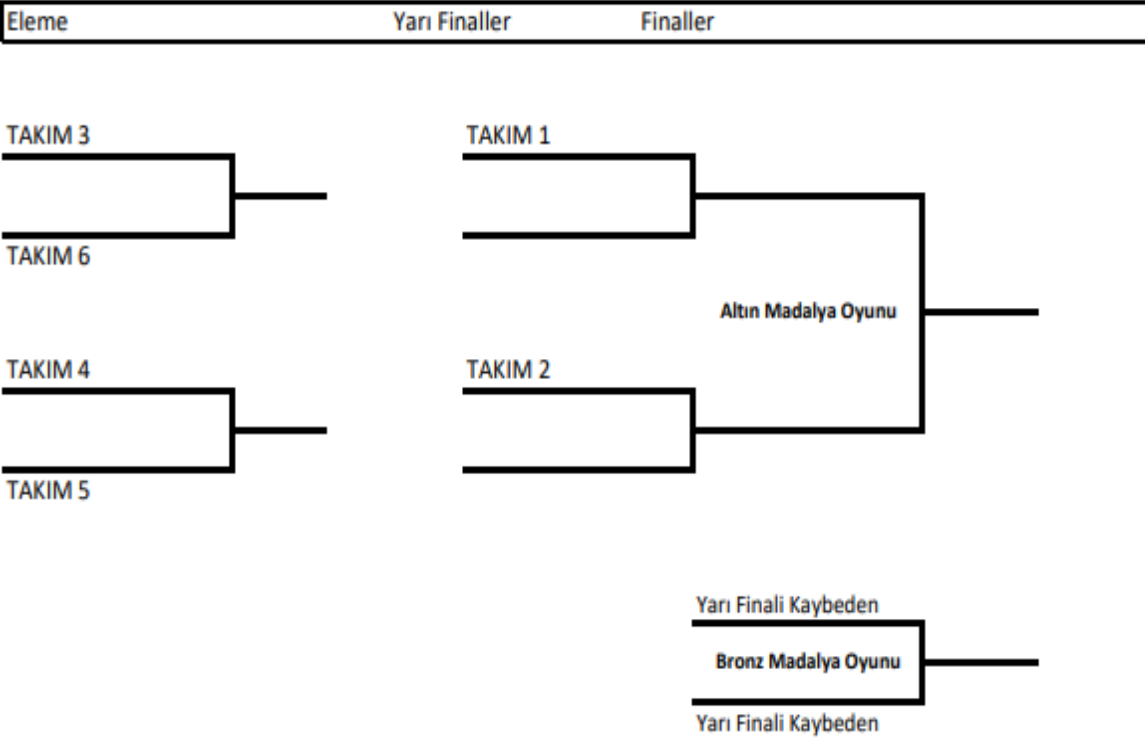
1. Sporcular temsil ettikleri ülkenin bir milli sporcusudur - İkametleri herhangi bir yer olabilir.
yada
Müسابaka başlamadan hemen önce aralıksız en az iki yıllık bir süre boyunca temsil ettiği ülkede ikamet etmesi.
2. Bir sporcu bir ülkeyi herhangi bir WCF yarışmasında veya başka bir Uluslararası etkinlikte (örneğin Olimpiyat/Gençlik Olimpiyat Oyunları, Paralimpik Oyunlar, Üniversite Oyunları) temsil etmişse, bu sporcu yukarıdaki kriterlerden birini yerine getirene VE birbirini izleyen iki yıllık bir süre geçene kadar başka bir ülkeyi herhangi bir WCF yarışmasında 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.

PLAY - OFF SİSTEMLERİ

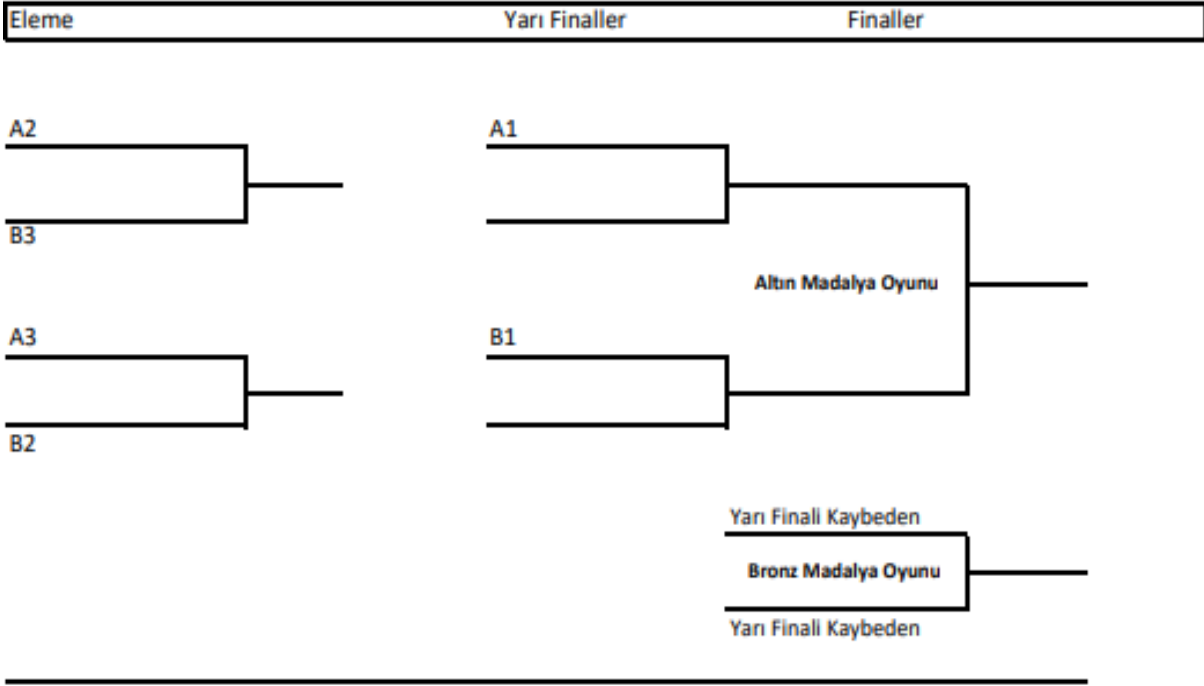
OLİMPİK PLAY - OFF SİSTEMİ



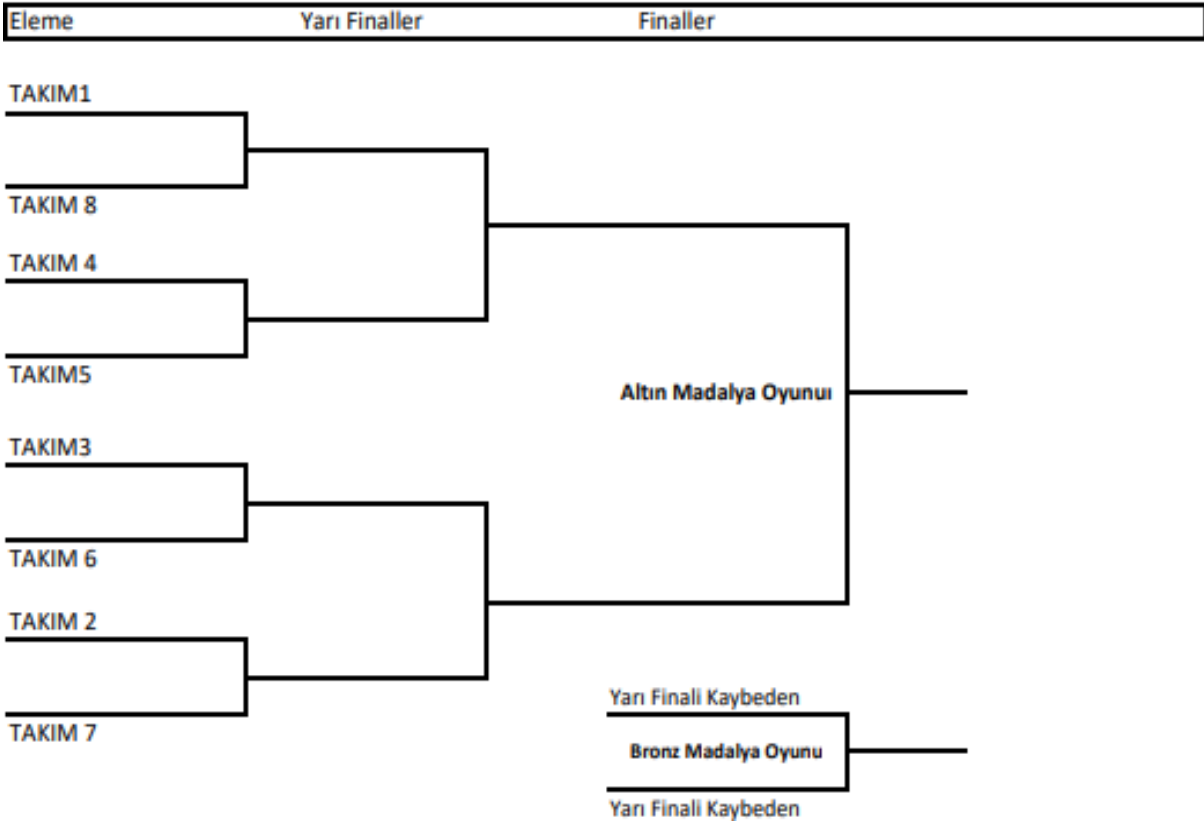
6 TAKIMLI GRUP



6 TAKIMLI 2 GRUP

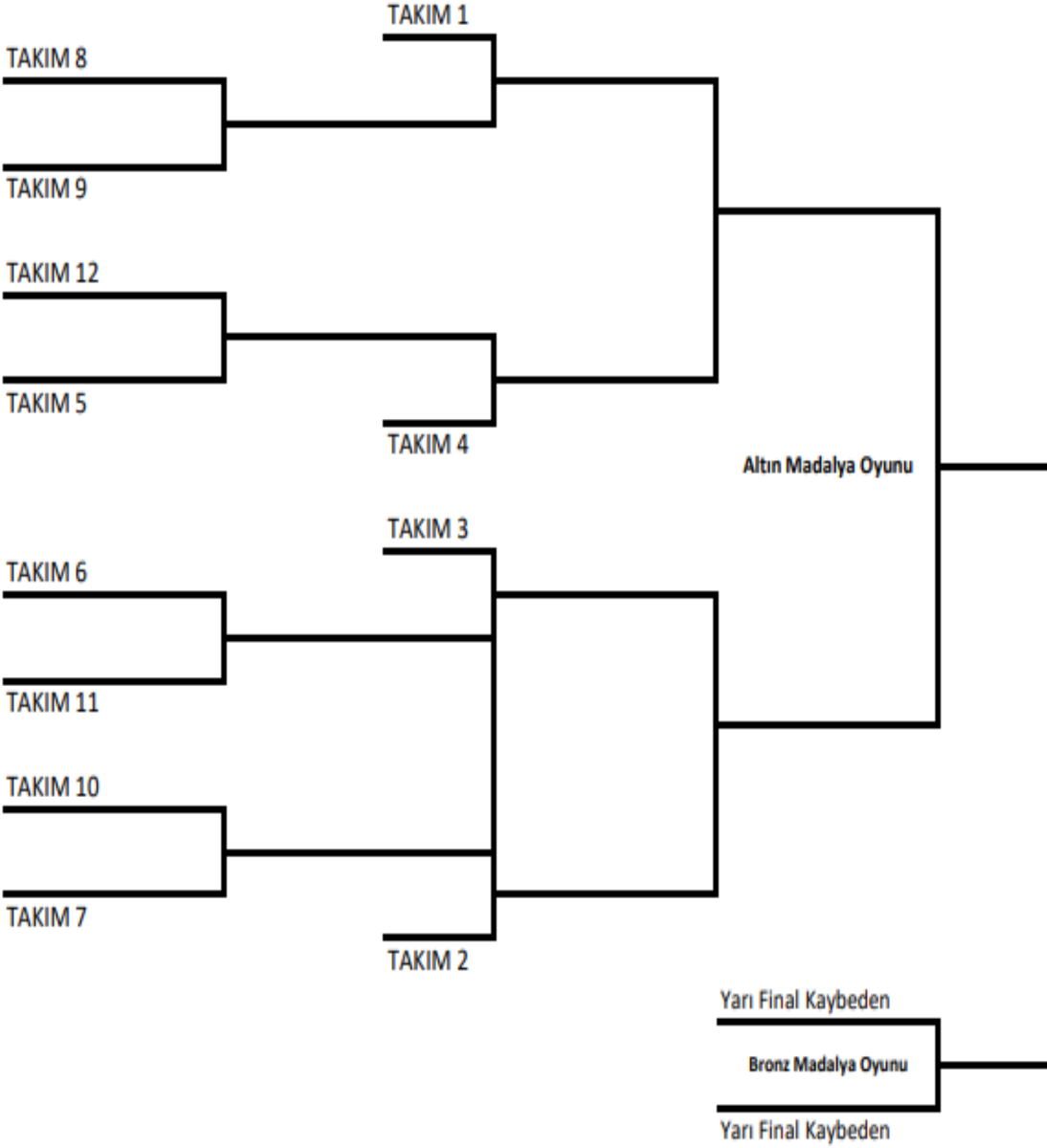


8 TAKIMLI ÇEYREK FİNAL

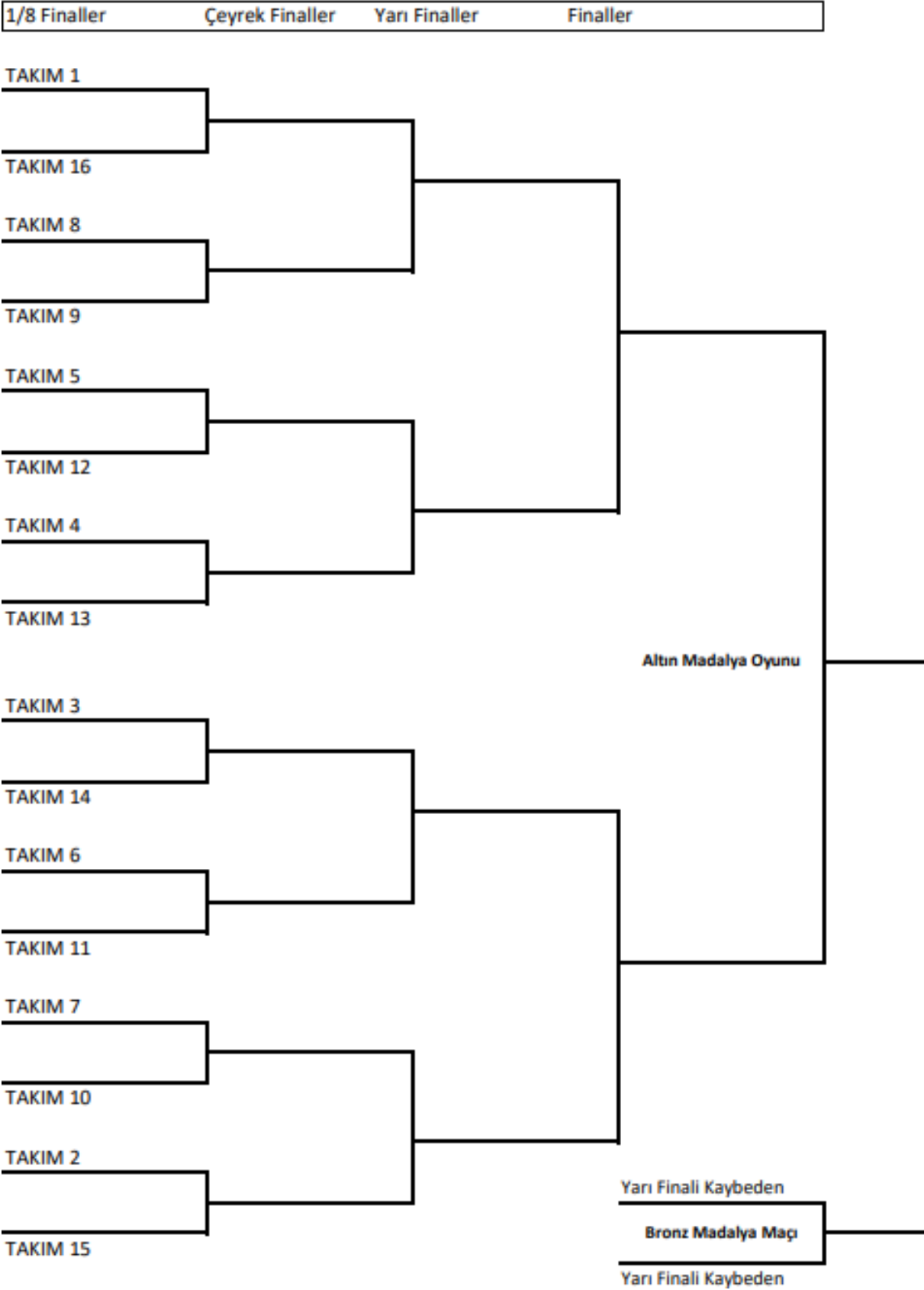


12 TAKIMLI ELEME MÜSABAKALARI

Eleme Çeyrek Finaller Yarı Finaller Finaller

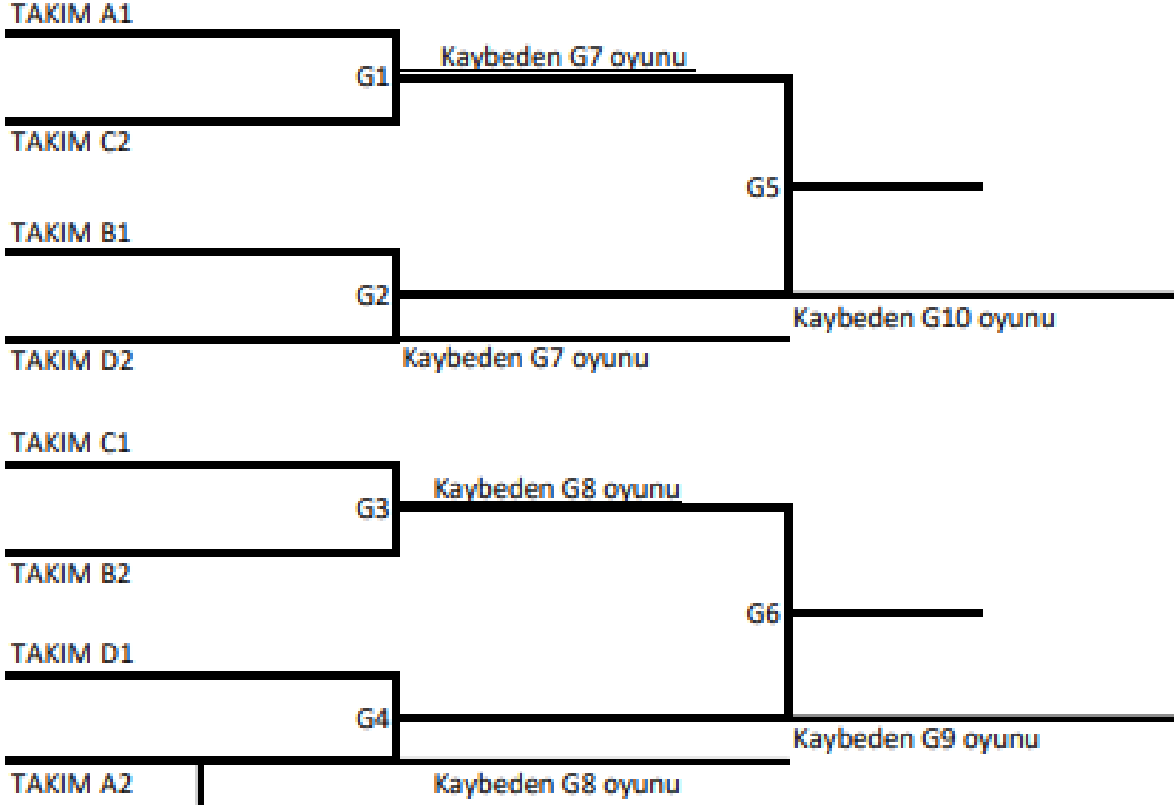


16 TAKIMLI 1/8-FİNALLER

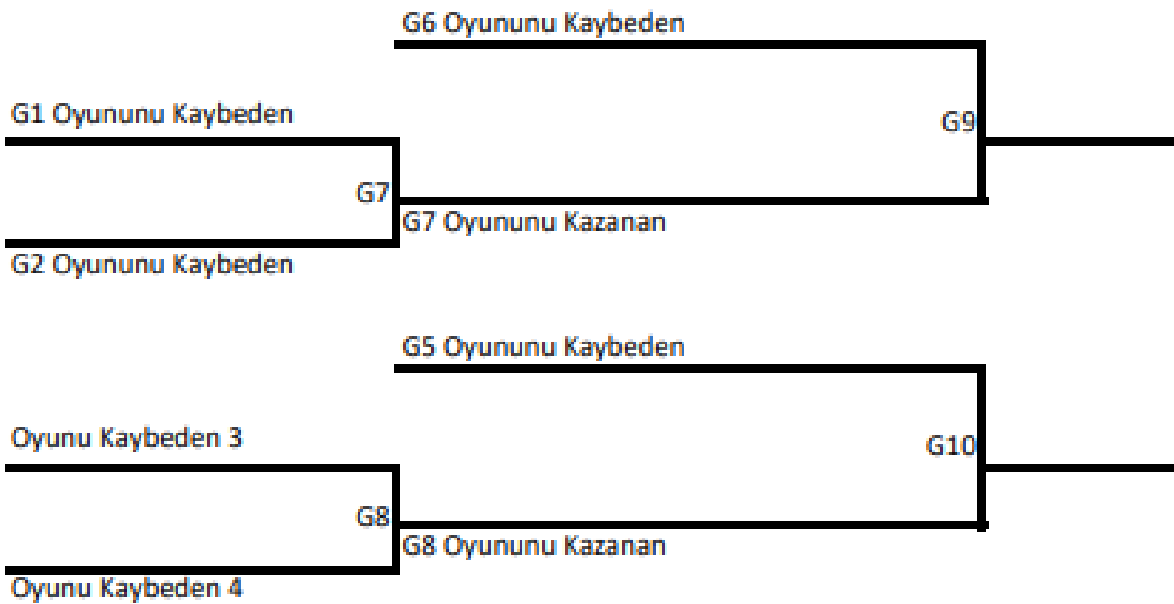


8 TAKIMLI DOUBLE KNOCK – 4 TAKIM ELEMELİ

A- Yolu



B-Yolu



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 |
| Athlete Field of Play | (Sporcu Oyun Alanı) Her iki uçtaki skorbordlar arasında kalan ve en dıştaki oyun alanının yanındaki her yürüme yolunun dış kenarına kadar uzanan alan. |
| 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 ve back line kadar uzanır. |
| 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 süpürgelerinin 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. |
| End of Competition | (Yarışma sonu) Madalya töreninin sonunda veya tören yoksa yarışmanın son oyunu tamamlandığında biter. |
| End of Game | (Oyunun Sonu) Oyun, skor kartındaki imza ile sona erer veya bir takımın kartı imzalamadan oyun alanını terk etmesi durumunda oyun, sporcuların oyun alanından çıkmasıyla sona erer. |
| 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 |
| Field of Play | (Oyun Alanı) Sporcu Oyun Alanı ve Takım Resmi Oyun Alanının birleşik alanıdır. |
| 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 |

Curling ve Müsabaka Kuralları

| | |
|-----------------------------------|--|
| 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 |
| 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 sheet genişliğince uzanan 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 |

Curling ve Müsabaka Kuralları

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. |
| Last Stone First End (LSFE) | (İlk Endin Son Taşı) İlk End'de son atılacak taşı tanımlamak için kullanılan bir terim |
| 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 koymas |
| 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 |

Curling ve Müsabaka Kuralları

| | |
|-----------------------------|---|
| 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 | (Kaydırak) Kayılan ayağın tabanına yerleştirilen, buz üzerinde kaymayı kolaylaştıran kaygan materyal |
| Spare | (Yedek) Bkz: Alternate (Yedek) |
| Start of Competition | (Yarışmanın Başlangıcı) Bir müsabaka, takım toplantısının başlangıcı veya resmi antrenmanın başlangıcında (hangisi önce gelirse) başlar. |
| Start of Game | (Oyunun Başlangıcı) Bir oyun, o oyun için planlanan saatte başlar. Oyun öncesi ısınma ve LSD taşlarının atılması da, bir kural veya politikanın her ikisi için de özellikle bir farklılık belirttiği durumlar haricinde, resmi oyun kuralları kapsamındadır. |
| 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 buzı 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 |

Curling ve Müsabaka Kuralları

| | |
|------------------------------------|--|
| 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 Official Field of Play | (Takım Resmi Oyun Alanı) Skorbordların arkasında, panoların içindeki alan veya panoların dışında özel bir antrenör sırası |
| 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. |