



**TÜRKİYE CURLING FEDERASYONU
(TURKISH CURLING FEDERATION)**

**FLOOR CURLING OYUN
KURALLARI**

Ağustos 2024

FLOOR CURLING OYUN KURALLARI

Bu kurallar, Türkiye Curling Federasyonu tarafından her müsabakada uygulanır.

CURLING RUHU	3
1.OYUN ALANI VE EKİPMANLAR	4
1.1. Oyun Alanı (Sheet)	4
1.2. Taşlar	5
1.3. Oyuncu Giysileri (Kılık Kıyafet)	5
2.TAKIM VE OYUNCU SAYILARI	6
3.MÜSABAKALAR	6
3.1. Teknik Toplantı	6
3.2. Müsabaka Listesi	6
3.3. Müsabaka Başlangıcı.....	6
3.4. Taş Rengi.....	7
3.5. Isınma Süresi.....	7
3.6. Çekiç Atışı ve Ölçümler	7
3.7. Atışlar	8
3.8. Oyuncu Değişiklikleri.....	10
4.MOLALAR	10
5.OYUN SÜRESİ	11
6.İHLALLER	11
7.HAKEM VE GÖZLEMCİ	11
8.PUANLAMA	12
9.YARIDA KESİLEN OYUNLAR	13
10. UYGUNSUZ DAVRANIŞLAR	13
11. SERBEST KORUMA BÖLGESİ (FGZ)	13
12. TAKIM SIRALAMA PROSEDÜRÜ	13
TERİMLER SÖZLÜĞÜ	15

CURLING RUHU

Floor Curling, Curling branşının alt dalıdır. 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 Curling oyuncuları asla rakiplerinin dikkatini dağıtmaya yeltenmez ve asla rakiplerinin en iyi oyunlarını ortaya koymalarına engel olmazlar, haksız bir galibiyettense kaybetmeyi tercih ederler.

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.

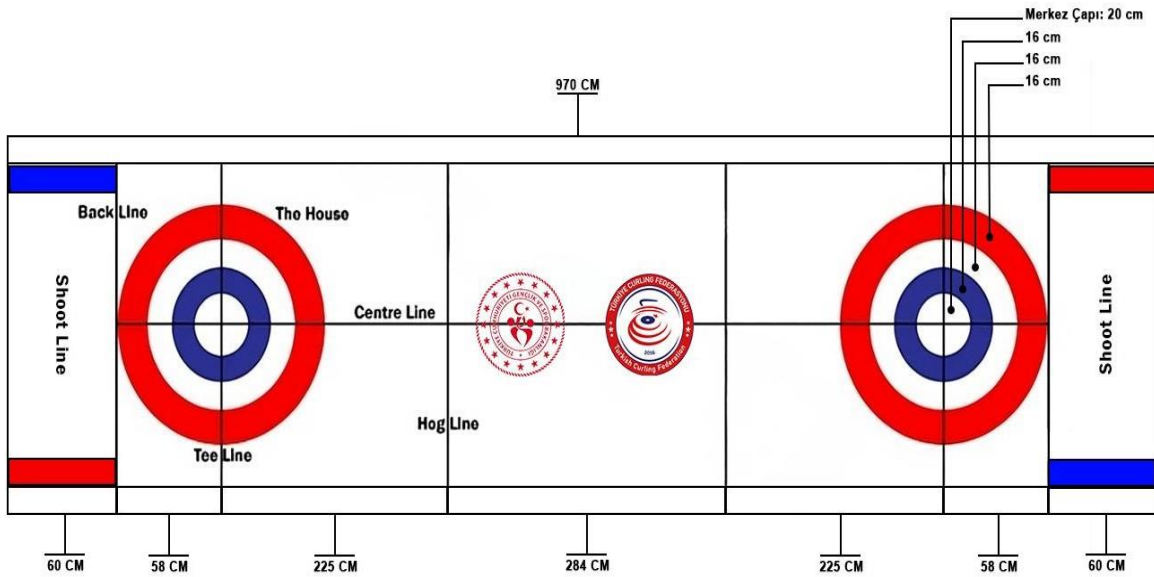
Curling oyununun temel amacı oyuncuların bu oyuna olan yeteneklerini göstermek olsa bile, Curling ruhu iyi bir sportmen olmayı, nazik ve onurlu davranmayı gerektirir.

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

1.OYUN ALANI VE EKİPMANLAR

1.1. Oyun Alanı (Sheet)

- Dikdörtgen biçiminde düz ve pürüzsüz zeminden oluşur. Hazır zemin olmadığı durumlarda aynı ölçülerde, Türkiye Curling Federasyonu onaylı PVC malzemeden baskı yapılarak hazırlanan zeminde oynanabilmektedir.
- Oyun alanı ölçüleri kısa kenar 160 cm, uzun kenar 970 cm,
- Ev alanı çapı 116 cm (Ev iç ölçüleri; merkez çember 20 cm, diğer halkalar 16 cm kalınlığındadır, $20+16 \times 6=116$ cm).
- Ev-Uzun kenar arası 22 cm, Shoot Line - Back Line arası 60 cm, Back Line- Tee Line arası 58 cm, Tee Line – Hog Line arası 225 cm, Hog Line sağ - Hog Line sol arası 284 cm'dir.
- Bir müsabakada iki farklı modelde sheet kullanılır ise, oyun alanı ile ilgili ölçüler teknik toplantıda karara bağlanır.
- Shoot Line bölgesindeki taşların sıralanması için sağ taraf kırmızı, sol taraf mavi olarak işaretlenmelidir



1.2. Taşlar

1) Bir müsabakada iki farklı renkten oluşan toplam 8 adet taş kullanılır (4 adet Kırmızı - 4 adet Mavi). Taşlar, gövde, sap ve 3 adet rulmandan oluşur. Taşların her birinin ağırlığı en az 950 gr - en fazla 1020 gram aralığında olmalıdır.

2) Müsabakalarda taşlardan birisi zarar görmüş ise ve oyun için uygun değil ise, yedek bir taş kullanılır. Eğer yedek bir taş yok ise, yerine daha önce atılan taşlardan birisi kullanılır.

3) Eğer bir taş hareket halinde iken devrilir ise ya da yan tarafının üstüne veya ters olarak durur ise hemen oyundan çıkartılır. Çıkartılan taş yerine yedek bir taş kullanılır ve bozulan pozisyondaki taşlar eski konumuna getirilir. Yedek taş yok ise daha önceden atılan taşlardan birisi kullanılır.

4) Atış sırasında eğer taşın kulpu (HANDLE) tamamen taştan ayrılır ise; Herhangi bir taşa handle temas etti ise pozisyonu değişen taşlar eski yerlerine konulur ve atış geçerli sayılır.

5) Atış sırasında bir taşın rulmanı ya da bilyesi dağılır ise, atılan taş dışarı çıkartılır, yer değiştiren taşlar eski konumuna getirilir ve atış tekrar ettirilir.

6) Taşın bariz bir şekilde yön değiştirerek aniden durması durumunda; hakem kararıyla atılan taş dışarı çıkartılır, yer değiştiren taşlar eski konumuna getirilir ve atış tekrar ettirilir.

1.3. Oyuncu Giysileri (Kılık Kıyafet)

1) Müsabakalarda kıyafetler tek tip olmalıdır.

2) Müsabakalara uygun temiz spor ayakkabı, alt ve üst eşofman (tişört – polar olabilir) kullanılmalıdır.

3) Müsabakalarda saha içerisinde görev alacak antrenör ve idarecilerin eşofman ve temiz spor ayakkabı giyinmelidir.

4) Takımların müsabaka forması olmadığı durumlarda teknik toplantı kararı ile antrenman yeleği giyebilir.

5) Takımların açık ve koyu renk olmak üzere 2 adet müsabaka formasını yanlarında bulundurması gerekir. Fikstürde ev sahibi olarak yazılı olan takım koyu renk forma giyinmelidir.

6) Açık renkli taş ile oynayacak olan takımlar açık renkli forma ve oyun ceket/süveterleri giyinir, koyu renkli taş ile oynayacak olan takımlar ise koyu renkli forma ve oyun ceket/süveterleri giyinir.

Açık Renkler: Beyaz – Sarı (formanın %70'i beyaz veya sarı renklerde olmalıdır).

Koyu Renkler: Beyaz ve Sarı dışındaki renkler (formanın %70'i koyu renklerde olmalıdır).

2.TAKIM VE OYUNCU SAYILARI

Floor Curling ařađıdaki takım formasyonlarında oynanır;

- a) Erkek Takım: 2 erkek oyuncu, 1 erkek yedek oyuncudan oluřur. Yedek oyuncu olmadan mősabakaya çıkılabilir.
- b) Kadın Takım: 2 kadın oyuncu, 1 kadın yedek oyuncudan oluřur. Yedek oyuncu olmadan mősabakaya çıkılabilir.
- c) Karma Takım: 1 kadın ve 1 erkek oyuncudan oluřur. Yedek oyuncu yoktur.
 - a. *Karma takımında oynayan oyuncular, aynı kategoride düzenlenen turnuvalarda erkek veya kadın takımlarında oynayamaz.
 - b. *Yedek oyuncusu olmayan Erkek ve Kadın takımlarında sakatlık vb. herhangi bir durumda takımda bir oyuncu kaldığında, o takım oyunu hükmen kaybeder.
- ç) Her takım bir antrenör veya yönetici ile sahaya çıkabilir (ikisi aynı anda mősabakada görev alamaz ve antrenör oturma alanında oturamaz).

3.MÜSABAKALAR

3.1. Teknik Toplantı

1. Gerekçe belirtmeksizin Teknik Toplantıya katılmayan takımlar yapılan açıklamaları ve alınan kararları peşinen kabul etmiş sayılır.

2. Gerekçesi kabul görüp Teknik Toplantıya katılmayan takımlara çekiç atışı yaptırılır, ancak çekiç hakkını elde etse bile oynayacakları ilk mősabakada çekiç hakkını karşı takıma verir.

3. Teknik toplantıya gerekçesi kabul görüp katılmayan iki veya daha fazla takımların ilk maçta aynı grupta karşılaşması durumunda normal prosedür işler; her iki takım çekiç atışını yapar ancak bir sonraki oynanacak olan maçta çekiç haklarını karşı takıma verirler.

4. Antrenörlerin kulüp takımlarının başında çıkabilmesi için ilgili yılın antrenörlük vizesini yaptırmış olmalıdır.

3.2. Müsabaka Listesi

Müşabakalar başlamadan en az 15 dakika önce takımlar sporcu lisanslarını müsabaka hakemine teslim etmeleri gerekmektedir. Takım listesinde oyuncuların atış sırası, yedek oyuncu ve kaptan belirtilir.

3.3. Müsabaka Başlangıcı

1) Bir Floor Curling müsabakası 8 END oynanır. Takımlar en az 4 END oynamak zorundadır. Oyundan çekilen takım o müsabakayı hükmen 2 – 0 kaybeder ve bir sonraki müsabakasında çekiç hakkını rakip takıma verir.

2) İlk End'i kazanan takım, ikinci End ilk atışı yapar. Tüm End'ler oynandıktan sonra eşitlik bozulmadığı takdirde eşitlik bozulana kadar ekstra 1 End oynanmaya devam eder.

3) 4. End sonunda 2 dakika devre arası (mola) verilir.

- 4) Müsabakaların her turu Baş hakemin anonsu ile başlatılır.
- 5) Müsabakalara geç kalan takımlara uygulanacak prosedür;
 - a. Geç gelen takım bu sürenin 00:00-07:00 dakika aralığında gelir ise 1. End oynanmış kabul edilir ve kusurlu olmayan takım 1 sayı alır ve skor kartına 1. End için 1-0 olarak işlenir ve bir sonraki End için çekiç hakkını da kazanmış olur. Kusurlu olan takıma çekiç atışı yaptırılır.
 - b. Geç kalan takım 07:01-14:00 dakika aralığın da gelir ise 2. End oynanmış kabul edilir ve kusurlu olmayan takım 1 sayı daha alır ve skor kartına 1 sayı daha eklenir. Ayrıca çekiç hakkını da kazanmış olur ve oyun 3. End'den itibaren başlar. Kusurlu olan takıma çekiç atışı yaptırılır.
 - c. Eğer geç gelen takım 14 dakikayı geçmiş ise sheet hakemlerinin kararı ile kusurlu olmayan takım hükmen 2-0 galip sayılır. Kusurlu olan takım bir sonra ki müsabakada da çekiç hakkını da kaybeder. Kusurlu olan takımın çekici $58+10=68$ cm yazılır.
- 6) Bir takım üst üste 2 müsabakaya çıkmaz ise bütün müsabakalarını kaybetmiş sayılır.
- 7) Bir takım müsabaka başlangıcında herhangi bir sebepten dolayı 2 kişiyi tamamlayamaz ise o müsabakada hükmen mağlup sayılır.

3.4. Taş Rengi

1. Fikstürde ilk sırada yer alan (ev sahibi konumunda olan) takım ilk ısınmalara çıkar ve ısınmaya kırmızı taşlar* ile başlar.
2. Fikstürde ikinci sırada yer alan takım ikinci ısınmalara çıkar ve ısınmaya mavi taşlar** ile başlar.

**Oyun sahasında taşların sarı ve mavi renkten oluşması durumunda, sarı taş ev sahibi takım olarak (kırmızı) ısınmaya ilk başlar.*

*** Oyun sahasında taşların kırmızı ve sarı renkten oluşması durumunda, sarı taş misafir takım olarak (mavi) ısınmaya ikinci başlar.*

3.5. Isınma Süresi

1. Müsabaka öncesi ısınma süresi her takım için 3 dakikadır.
2. Isınma süresinin sonunda çekiç atışları uzak evden yakın eve doğru yapılır. (Hakem masasına doğru)
3. Isınma sürelerinde tüm takım üyeleri sahada bulunabilir ancak çekiç atış süresinde sadece oyundaki 2 sporcu bulunur.
4. Isınma süresi başlatıldığında ısınmaya geç gelen takım kalan süresini kullanabilir. Yeniden 3 dakika ısınma süresi verilmez.

3.6. Çekiç Atışı ve Ölçümler

1. Müsabaka öncesi her takımın 2 tane çekiç atış hakkı vardır.
2. Her çekiç atış süresi 30 saniyedir.
3. Çekiç atışları sonrasında eşitlik bozulmaz ise takımlar arasında bireysel atılan çekiç atışına bakılacaktır. Örnek: A takımı toplamda 40 cm atış yaptı (1.oyuncu 20 cm 2. Oyuncu

20 cm) B takımı' da 40 cm atış yapmıştır (1. Oyuncu 18 cm 2. Oyuncu 22 cm) burada B takımının 1. Oyuncusu 18 cm atarak merkeze en yakın atışı yaptığı için B takımı çekiç hakkına sahip olacaktır. Bireysel çekiç atışlarında eşitlik bozulmadı ise hakem para atışı ile müsabakaya başlayacak takımı belirler. Para atışını kazanan takım çekiç hakkına da sahip olur.

4. Çekiç atışlarını müsabaka listesinde ismi bulunan (yedek dahil) herhangi iki oyuncu sırası ile atarlar.

5. Çekiç atışı yapacak sporcular takım sıralama formunda belirtilmelidir.

6. Çekiç ölçümü, evin merkezi ile taşın merkezi arasındaki mesafeyi kapsar. Çekiç atışında taş eve temas etmez veya oyun alanından dışarı çıkar ise ölçüm değeri 68 cm (58+10) olarak skor kartına yazılır.

7. Evin içindeki taşın hesaplanması için, evin merkezi ile taşın kenarından ölçüm yapıldıktan sonra taşın yarıçapı olan 10 cm ölçüme eklenerek yazılır. (Örnek: taş kenarı-merkez mesafesi 25 cm ölçülen atış için, çekiç atışı 25+10=35 cm yazılır.)

8. Evin tam merkezinde yer alan taş, ölçümü yapılırken dıştan ölçüm yapılarak hesaplanır, +10 cm eklenmez. "NET" Yazılarak belirtilir. (Örnek: NET 6 cm diye yazılır).

9. Çekiç atışlarında, eve temas eden taşlara atışı yapan takım dokunur veya yer değiştirirse atılan çekiç atışı geçersiz sayılacaktır ve ölçüm değeri 68 cm (58+10) olarak skor kartına yazılır.

10. Çekiç atışlarında, atış yapmayan takım tarafından taşa müdahale edilir ise, taşa dokunulur ve dış bir etmen tarafından taşa müdahale edilir ise, taş hakem ve kusurlu olmayan takım gözetiminde muhtemel yerine konumlandırılır veya kusurlu olmayan takım yeni bir çekiç atma hakkını talep edebilir.

3.7. Atışlar

Bir takımda her oyuncu 2 atış yapar. Çekiç hakkının Mavi takımında olduğunu örneklersek atış sırası aşağıdaki gibidir;

- Birinci Atış : Kırmızı takımın 1. Oyuncusu
- İkinci Atış : Mavi takımın 1. Oyuncusu
- Üçüncü Atış : Kırmızı takımın 1. Oyuncusu
- Dördüncü Atış : Mavi takımın 1. Oyuncusu
- Beşinci Atış : Kırmızı takımın 2. Oyuncusu
- Altıncı Atış : Mavi takımın 2. Oyuncusu
- Yedinci Atış : Kırmızı takımın 2. Oyuncusu
- Sekizinci Atış : Mavi takımın 2. Oyuncusu

1. Atış sıraları geldiğinde bütün oyuncular, atış yapmak için hazır olmalıdır ve oyunu geciktirmeye yönelik bir zaman harcamamalıdır.
2. Oyun alanı dışına çıkan taşlar, o renkteki taşa sahip olan takımlar tarafından saha kenarına alınmalıdır.
3. Atışı yapacak oyuncu, oyun alanının arkasından (Shoot Line bölgesinden), tek elini kullanarak atışını yapar.

4. Atılan taşlar arka alan (Back Line) çizgisini tamamen geçer ise taş hakem veya taşı çıkan takım tarafından dışarı alınır.
5. Atış esnasında oyuncu sağ veya sol elini kullanabilir. Çift el ile atılan taşlar geçersiz sayılacaktır.
6. Atışı yapacak oyuncu, oyun alanının arkasından taşı atarken, Sheetin sağına ve soluna, taşı sahadan çıkartmadan, gövdesiyle yanlara taşmak suretiyle atışını yapabilir. Destek eli Back Line çizgisinin hizasını geçmeden Sheetin dışına konulabilir.
7. Oyuncu destek eliyle, oyun alanı son çizgisi Back Line çizgisini ihlal etmeden atışını yapmalıdır. Back Line ihlali yapılan her taş oyundan çıkartılır, eğer yeri değişen taşlar olur ise kusurlu olmayan takım kaptanı tarafından Curling ruhuna uygun bir şekilde eski konumuna getirilir.
8. Atışı yapan oyuncunun takım arkadaşı, atış esnasında yön gösterirken sheete el veya vücudun başka bir yeri ile temas edemez. Temas olduğu takdirde atış geçersiz sayılır. Bozulan taşlar eski konumlarına getirilir. Sadece sopa ile (herhangi bir taşa temas etmeden) atış yönü gösterebilir.
9. Atılan bütün taşlar ihlal (Hog Line) çizgisini tamamen geçmek zorundadır. Hog Line çizgisini tamamen geçtiğine karar verilmeyen durumlarda sporcular ölçüm talebinde bulunabilirler. İhlal çizgisini tamamen geçmeyen her taş hakem tarafından oyun dışına alınır ancak başka bir taşa çarparak Hog Line çizgisinin gerisinde kalır ise, taşlar oyunda kalmaya devam eder.
10. Eğer bir oyuncu rakip takıma ait olan bir taşı atar ise, o taşın durması beklenir ve atış yapan takıma ait olan bir taş ile yer değiştirilir. Oyun alanında çarptığı başka taşlar var ise taşlar aynı pozisyonda bırakılır, yerleri değiştirilmez.
11. Bir takım atış sıralamasını karıştırıp yanlışlıkla atış yapar ise; yani 1.oyuncu sırası ile 2 atış yapması gerekirken 1.oyuncunun 2.atışını 2. oyuncu atar ise, oyun devam eder ve o oyunun son taşını 1. Oyuncu atar.
12. Eğer bir oyuncu herhangi bir End'de yanlışlıkla fazla sayıda taş atar ise, 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 oyuncusu ise, en son atılan taş oyundan çıkarılır ve yerleri değişen taşlar kural ihlali yapmayan takım tarafından olay gerçekleşmeden önceki konumlarına yerleştirilir.
13. Eğer aynı End'de bir takım art arda iki taş atar ise;
 - Hata, atılan 2. taştan sonra fark edilir ise atılan 2. taş oyundan geri alınır ve rakip takım tarafından yer değiştiren taşlar eski pozisyonlarına getirilerek hata yapılmamış gibi oyun kaldığı yerden devam eder. Yanlışlıkla iki taş üst üste atan oyuncu, oyundan alınan taşı, takımının o End'deki son taşı olarak atar.
 - Eğer bu hata bir sonraki taş atılıncaya kadar fark edilmez ise End tekrarı yapılır.
14. Eğer bir End'in ilk taşını diğer takım atar ise;
 - Hata ilk taş atıldıktan sonra fark edilir ise End tekrarlanır
 - Hata ikinci taş atıldıktan sonra fark edilir ise hata yapılmamış gibi oyun devam eder.

3.8. Oyuncu Değişiklikleri

1. Oyuncu değişikliği müsabaka boyunca herhangi bir End bitiminde 1 defa yapılabilir. Yedek oyuncu hakeme bildirerek oyuna girebilir, yeni sıralama sheet hakemi tarafından skor kartına işlenir ve değişiklik yapılan End belirtilir.
2. Karma takımlarda End sonunda hakeme bildirmek suretiyle; oyuncu sıralama değişikliği her müsabakada 1 (bir) kez yapılabilir.
3. Kadın ve Erkek takımlarda oyuncu sıralamasını değiştirmek için; oyuncu değişikliği yapılması zorunludur.
4. Eğer bir takımın yedek oyuncusu yok ise oyuncu sıralama değişikliği yapılamaz.
5. Bir müsabakada çıkan oyuncu tekrar oyuna giremez.
6. Bir End oynanırken zorunlu (diskalifiye veya sağlık sebebiyle) bir değişiklik olur ise, giren oyuncu çıkan oyuncunun yerine devam eder ve sıralama değişikliği yapılamaz, oyun kaldığı yerden devam eder.
7. A takımı atış yaptığı sırada B takımı oyuncuları aktif oyun alanı içerisinde oyun alanı çizgisinin hizasında nezaket alanında beklerler. Aktif oyun alanı içerisine asil oyuncular, antrenör ve hakemden başkası giremez.

4.MOLALAR

1. Her müsabakada 4. End sonunda 2 dakikalık devre arası molası verilir.
2. Her takımın müsabaka içerisinde sadece atış sırası kendilerinde iken istediği zaman kullanmak üzere 1 dakikalık 1 takım molası hakkı vardır. Süreler hakem tarafından tutulur ve takım Antrenörünün oyun alanına gelmesi ile süre başlar. Bu esnada diğer takım oyuncuları kendi antrenörleri ile antrenör oturma alanında görüşebilirler. Mola süresinin bitimine 10 saniye kala takımlar hakem tarafından uyarılır. Zorunlu sebeplerde mola süresi hakem tarafından artırılabilir.
3. Eşitlik bozulana kadar her ekstra End'lerde her takıma 1 dakikalık 1 takım molası hakkı verilir.
4. Molalar antrenör veya oyundaki sporcular tarafından atış sıraları kendilerinde iken alınır.
5. Müsabaka bitiminde skor kartının imzalanmasında takım kaptanı sorumludur.
6. Oyuncular End aralarında 30 saniye antrenörleri ile antrenörünün yanına giderek görüşülebilir. Bu esnada Antrenör yerinden kalkarak Sheet üzerinde taktik veremez.
7. 30saniye dolduğu takdirde oyuncular oyun alanında değil ise hakemin daveti ile oyun alanına gelmek zorundadır.
8. 8 End boyunca mola almayan takımlar mola hakkını Ekstra Ende devredemezler.
9. Mola alan takımın antrenörü yerine oturmadan atılan taş geçersiz sayılır ve yeri değişen taşlar eski konumlarına geri getirilir.

5.OYUN SÜRESİ

1. Müsabakalarda süre tutulmaz.
2. Bilerek oyunun geciktirildiği durumlarda; hakem uyarısının ardından oyunu geciktiren takım oyuncusu 30 saniye içerisinde taş atışını yapmalıdır. Buna rağmen taşı atmadığı hakem tarafından tespit edilen oyuncunun o taşı dışarı alınır ve tekrar attırılmaz. Gecikmeli olarak atılan taş var ise, oyun dışına alınır ve yeri değişen taşlar hakem tarafından eski konumuna getirilir ve oyun kaldığı yerden devam eder.

6.İHLALLER

- a) A takımı oyuncusu B takımın taşına kasten, bilerek ve isteyerek atış sırasında eli veya ayağı ile dokunur ya da taşa herhangi bir cisim fırlatır ise, ihlal yapmayan B takımı tarafından curling ruhuna uygun bir şekilde eski konumuna getirilir.
- b) Sporcular oyun alanına ayakkabısı ile basamaz, atış esnasında ayak ile sheete basarsa yapılan atış geçersiz sayılır. İlgili taş hakem tarafından oyundan çıkartılır ve taşlar eski konumuna getirilir.
- c) A takımının atışı sırasında B Takımı oyuncularından curling ruhuna aykırı olarak rakibinin konsantrasyonunu dağıtıcı el hareketleri ya da sözlü olarak müdahalede bulunduğu tespit edilen oyuncu hakem tarafından ilk olarak uyarılır. Eğer oyuncu aynı harekete devam eder ise o müsabakadan ihraç edilir ve ihraç edilen sporcunun yerine yedek oyuncu dahil olamayacağı için o takım müsabakayı hükmen 2-0 kaybeder.
- ç) Takımların atışı sırasında taşa dışarıdan müdahale olduğunda o atış tekrar edilir ve yeri değişen taşlar hakem tarafından eski konumuna geri getirilir.
- d) Müdahaleyi yapan antrenör olduğu takdirde uyarı verilmeksizin antrenör hakem tarafından antrenör oturma alanından gönderilir. Yeri değişen taşlar eski konumuna getirilerek oyun kaldığı yerden devam eder.
- e) Oyuncular taş üzerinde yer alan Kulpu (handle) tutarak atış yapabilir. Yalnızca taşın gövdesi tutularak atış yapılamaz. Hatalı yapılan atışlar geçersiz sayılır. İlgili taş hakem tarafından oyundan çıkarılarak taşlar eski pozisyonuna alınır.
- f) Atılan taş saha dışına çıkıp tekrar içeri girmesi durumunda geçersiz atış sayılır ve taş dışarı alınır. Eğer pozisyonu değişen taşlar var ise taşlar eski konumuna getirilir.
- g) Oyunun oynandığı ev tarafındaki Hog Line'in iç tarafını tamamen geçmeyen bir taş hemen oyundan alınır ancak başka bir taşa çarparak Hog Line çizgisinin gerisinde kalır ise, taş oyunda kalmaya devam eder.

7.HAKEM VE GÖZLEMCİ

1. Floor Curling Müsabakalarında Baş Hakem, Sheet Hakemi ve Masa Hakemi görev alır.
2. Bir müsabakada her Shette 1 Sheet Hakemi görevlendirilir.
3. Floor Curling'de tüm müsabakalar Başhakem anonsu ile başlar, müsabakalarda süre tutulmaz ve başlayan müsabakaların tamamı bitinceye kadar yeni bir müsabaka başlayamaz.
4. Aynı anda başlayan müsabakaların tamamı bir "TUR" olarak kabul edilir. Baş Hakem

ve Masa Hakemlerinin görev aldığı müsabaka sayıları ilgili gün içerisindeki “TUR” sayısına göre yapılır. Her “TUR” için 1 müsabakada görev almış sayılırlar.

5. Her turnuvada takım sayısına bakılmaksızın 4 masa hakemi görevlendirilir.

6. Kulüp müsabakalarında gözlemci görevlendirilir.

Baş Hakem: Her turnuvada mutlaka 1 Baş Hakem görev yapar. Baş Hakem, müsabakaları başlatır, turnuvada oynanan tüm müsabakalarda yetki ve otoritesi olup, müsabakaları ve hakemleri izler, gerektiğinde oynanan bir müsabakaya müdahale edebilir.

Sheet Hakemi: Bir müsabakada Baş Hakem tarafından görevlendirilen her sheet için 1 Sheet Hakemi görev yapar. Sheet Hakemleri o müsabakanın en yetkili merciidir. Oyun kurallarını uygulamakla birlikte, lisansları kontrol eder, takım listesini skor kartına işler ve ölçümleri yapar. Müsabaka sonrası Sheet Hakemi o müsabakaya ait müsabaka raporunu düzenler, takım kaptanlarına ve Baş Hakeme imzalatılarak Masa Hakemine teslim eder.

Masa Hakemi: Müsabaka sonuçlarını (skor kartlarını) Sheet Hakeminden teslim alır ve puan hesaplama sistemine girişleri yapar ve ayrıca Baş Hakemin verdiği diğer görevleri de yerine getirir.

8.PUANLAMA

1. Bir oyunun sonucu, oyundan önce belirlenen End’ler tamamlandığında puan çokluğuna göre belirlenir ya da oynanması gereken minimum End sayısı oynandıktan sonra, bir takım rakibinin galibiyetini kabullendiğinde veya bir takımın matematiksel olarak kazanma imkanı kalmadığında belirlenmiş olur.
2. Bir takım matematiksel olarak yenildiğinde oynanan End’i bitirebilir, ancak yeni bir End başlatılmamalıdır. Bununla birlikte, eğer bir takım bir oyunun son End’inde oyun devam ederken matematiksel olarak kazanma imkanı kalmamış isehakem oyun durdurulmalı ve son End tamamlanmadan o müsabakayı bitirmelidir.
3. Bir End tamamlandığında, (tüm taşlar atıldığında) bir takım, Button’a (merkeze) rakibin herhangi bir taşından daha yakın olacak şekilde evde bulunan veya evin herhangi bir noktasına temas eden her taş için bir puan alır.
4. Taşların merkeze yakınlığı noktasında anlaşmazlığa düşülür isetakım kaptanları hakemden ölçüm ister. Eğer ölçüm ilave sayıları belirlemek için yapılıyor ise, sadece Button’a (merkeze) daha yakın olan taşlar sayılır.
5. Bir takım ancak atış sırası kendisine geldiğinde oyundan çekilebilir.
6. Bir takım End tamamlanmadan önce oyundan çekildiğinde, o Endin skoru aşağıdaki yöntemlerle belirlenir,
 - a. Eğer iki takımın da henüz atmadığı taşları var ise, skorboarda o End için "X" konulur ve takımların bir önceki End’deki puanları maç skoru olarak kaydedilir.

Eğer 4 end tamamlanmadan önceki End’lerde oyundan çekilen takım olur ise Çekilen takım 2-0 mağlup olarak değerlendirilir ve bir sonraki oynayacağı müsabakada çekiç hakkını kaybeder.

9.YARIDA KESİLEN OYUNLAR

Eğer herhangi bir sebeple bir oyun yarıda kesilir ise ve devam etmesine karar verilir ise oyun kaldığı yerden devam eder.

10.UYGUNSUZ DAVRANIŞLAR

- a) Uygunsuз davranış, faul, saldırgan dil kullanma, ekipmanın kötüye kullanılması ya da herhangi bir takım üyesinin bilinçli bir zarar vermesi yasaktır. Herhangi bir kural ihlali, hakem tarafından rapor edilir ve Türkiye Curling Federasyonu veya ilgili organizasyonu yapan kuruluşa rapor edilir.
- b) Müsabaka esnasında mola dışında oyuna kasıtlı olarak sözlü ve fiziksel müdahalede bulunan antrenör uyarı yapılmaksızın saha dışına alınır. Atılan taş iptal edilir ve taşlar eski konumuna getirilir.

11.SERBEST KORUMA BÖLGESİ (FGZ)

Oyunun oynandığı ev tarafindaki Tee Line ile HogLine arasında, eve temas etmeyen bölge Serbest Koruma Bölgesi (FGZ) olarak kabul edilir. Her iki takımın ilk taşları (FGZ) bölgesine girmiş ise serbest gard bölgesinde koruma altında sayılır.

Örnek A takımı ilk taşı FGZ bölgesine attı B takımı A takımının ilk taşına değebilir yerini değiştirebilir fakat dışarı atamaz, atar ise kendi taşı dışarı alınır A takımının taşı eski konumuna getirilir. Bu kural B takımının FGZ bölgesine atılan ilk taşı için de geçerlidir.

Her iki takımın ilk taşları evin içine girer ise taşlar rakip tarafindan oyun alanının dışına atılabilir. Eğer bir Endin dördüncü taşının atılmasından önce atılan taşlardan herhangi birisi direkt veya dolaylı olarak rakibinin FGZ bölgesindeki herhangi bir taşının oyundan çıkmasına sebep olur ise, atılan taş oyundan çıkarılır ve yer değiştirilen taşlar kusurlu olmayan takım tarafindan eski konumlarına getirilir. Oyuncu kendi taşı dışarı atarsa herhangi yaptırım yoktur. Oyun kaldığı yerden devam eder. 4.taş ve sonraki taşlar Serbest Koruma Bölgesindeki (FGZ) taşları çıkartabilir.

Takımların atılan ilk taşlarının FGZ bölgesinde olup olmadığı hususunda karar verilemediği durumlarda sporcular hakemden ölçüm talep edebilir.

12.TAKIM SIRALAMA PROSEDÜRÜ

Grup müsabakaları tamamlandığında takımları sıralamak için aşağıdaki kriterler sırasıyla uygulanır.

1. Takımlar galibiyet/mağlubiyet sayılarına göre sıralanır.
2. Eğer iki takım arasında eşitlik olur ise, aralarındaki grup müsabakasını kazanan takım daha üstün sayılır.
3. Üç ya da daha fazla takım arasında eşitlik olur ise, çekiç atışları toplamı en düşük olan takım sıralamada üstte yer alacak şekilde takımlar sıralanır.
 - (Örnek1: A,B,C takımlarının puanı eşittir. A takımı B takımını yenmiş, B takımı C takımını yenmiş, C takımı A takımını yenmiş ve böyle bir döngü oluşmuş ise

takımların grup maçlarında ki çekik puanlamasına göre sıralanır).

- Çekik ortalamasında eşitlik olur ise grup maçlarında ki bireysel en iyi çekice sahip olan
- takım üstte yer alır, bireysel çekikte de eşitlik olması durumunda, iki takım arasında 1'er çekik atışı yapılır en iyi çekici atan takım üst sırada yer alır.
- Grup maçlarında ki takımlar arasında oluşan böyle durumlarda; takımların grup maçlarında atmış olduğu tüm Çekik Toplamları/Çekik sayıları =..... Sonucuna göre sıralama yapılır.

TERİMLER SÖZLÜĞÜ

Arka Çizgi: Evin arkasında enine doğru uzanan ve Tee Line çizgisine paralel uzanan çizgi.

Aritmetik Olarak Yenilmek: Bir takımın o oyun boyunca geriye kalan tüm taşlarının oyunu eşitlemek veya yenmeye yetmeyecek durumda olması.

Atış: Bir Floor Curling taşını atarken oyuncunun yaptığı hareket.

Atış Çubuğu: Taşın sapına tutturulan ve atış sırasında kol/elin uzantısı işlevini gören bir alet

Atış Tarafı: END'in atışın yapıldığı taraf.

Atış Yapan Takım: Oyun alanını o an yöneten ve bir sonraki taşı atacak olan takım

Atış Süreci: Oyuncunun atış pozisyonu almasından taşı elinden bırakana kadar olan hareketlerin tümünü içeren oyun bölümü

Back Line Çizgisi Hatası: Atışın yapıldığı taraftaki Back Line çizgisine destek elinin temas etmemesi.

Başlangıç Tarafı: Sheetin oyunun ilk taşının atıldığı taraf.

Birinci Oyuncu: Takımın her End'de iki taş atan ilk oyuncusu.

Bir Taşın Orijinal Konumu: Yeri değişmeden önce bir taşın gidip durduğu konum.

Boş End: Her iki takımın da puan almadığı End

Çekiç: O Endde atılacak olan son taşı tanımlamak için kullanılan bir tabir.

Çekiç Atışı Hakkı: Her takımın oyun öncesi ısınmalarının sonunda farklı oyuncular tarafından, oyunun oynanacağı evin merkezine doğru atılan iki taş atışıdır. Atışların sonunda ölçülen mesafeler oyunun ilk End'inde hangi takımın ilk, hangi takımın ikinci taşı atacağını belirlemede kullanılır.

Dış Etmen: Her iki takımın da sebep olmadığı durum.

END: Her takım sekiz taş attıktan ve skora karar verildikten sonra tamamlanmış olan Floor Curling oyununun bir bölümü/parçasıdır.

Ekipman: Bir oyuncu tarafından giyilen veya taşınan her şey.

Ekstra End: Normal bir oyunun sonuna eşitliği bozmak için eklenen ekstra END. **Ev:** Sheetin her iki tarafında bulunan iç içe geçmiş çemberlerin bulunduğu alan. **Evin Arkası:** Evin içerisinde tee line ile back line arasında kalan alan.

Floor Curling Müsabakası: Bir Floor Curling müsabakası veya turnuvası. **Grup:** Her takımın grubundaki diğer bütün

takımlarla oynadığı bir müsabaka. **Hakem:** Kurallar doğrultusunda oyunun idaresinden sorumlu olan kişi.

Hareket Halindeki Taş: Atıştan ötürü veya başka bir taşın çarpmasından ötürü hareket halinde olan bir taş.

İhlal Çizgisi: Tee Line'a paralel uzanan çizgi.

İhlal Çizgisini Geçmeyen Taş: Oyunun oynandığı End tarafındaki Hog Line'ı tamamen geçmediği için durduktan sonra o End'de oyundan çıkarılan taş.

İkinci Oyuncu: Takımın her End'de iki taş atan ikinci oyuncusu

Kaptan: Takımın oyununu yöneten oyuncu

Kaybetmek: Eğer bir takım oyuna başlayamaz veya devam edemez ise, diğer takım o oyunu yenmiş sayılır. Oyunun son skoru 2-0 olarak girilir.

Kenar Çizgisi: Oyun sahasının her Sheetinin kenarlarına çizilen çizgi.

Merkez Çizgi: Oyun alanını ortadan bölen çizgidir. Tee Line'a ortadan kesişir.

Müسابaka: Bir kazananı belirlemek için herhangi sayıdaki takımların oynaması.

Nezaket Çizgisi: Hakemin Hog Line'ı görebilmesini sağlamak ve atış yapan oyuncunun dikkatini dağıtmamak için atış yapmayan takımın sporcularının durmasına müsaade edilen yeri gösteren çizgi.

Sayı: Evin içinde olan veya eve temas eden ve potansiyel bir puan

olarak düşünülen taş **Oyun:** Bir kazananı belirlemek için iki takımın belirlenen sayıdaki END ile bir oyun oynaması. **Oyun Alanı:** Üzerinde Floor Curling oyununun oynandığı özel olarak imal edilmiş saha.

Oyun Dışı Konum: Taşın oyun alanının içinde olmadığı konum (Örn: kenara degen veya Back Line'ı geçen taş).

Ölçüm Aleti: Bir taşın evde olup olmadığına veya taşlardan hangisinin merkeze daha yakın olduğuna karar vermek için kullanılan alet.

Puan: Bir End'in bitiminde merkeze rakip takımın taşlarından daha yakın olan taş sayısınca taşları yakın olan takıma verilen sayı.

Puanlama: Evin içinde olan ve merkeze rakip takımın tüm taşlarından daha yakın olan her taşı için bir takım bir puan alır.

Sabit Taş: Oyunda olan ancak hareket halinde olmayan taş.

Sap/kulp: Taşın oyuncunun atış yapmak için tuttuğu kısmı.

Sayı: Bir END'in herhangi bir anında merkeze en yakın olan taş.

Serbest Koruma Bölgesi: Oyunun oynandığı tarafta Hog Line ile Tee Line arasında ama evin dışında olan alan.

Skor: Bir End'de bir takımın aldığı puan sayısı.

Shoot Line: Atış yapılan alan çizgisi.

Takım: Birlikte mücadele eden 2 oyuncudur. Bir takıma 3. bir oyuncu ve bir antrenör de dahil olabilir. Karma takımlarda bir erkek bir kadın oyuncu ve bir antrenörden oluşur.

Takım molası: Takım ile antrenörü arasında saha üzerinde gerçekleşen 60 saniyelik bir toplantı.

Teknik Mola: Bir kural, sakatlık veya başka bir sebepten ötürü bir takım veya hakem tarafından istenilen duraklama.

Tee Çizgisi: Hog Line ile Backline'a paralel şekilde uzanan ve evin tam ortasından geçen bir çizgi.

Uzak taraf: Sheetin oyunun ilk taşının atıldığı taraf.

Yardımcı Kaptan: Kaptanın atış sırası geldiğinde takımın oyunun yöneten oyuncu.

Yanan Taş: Hareket halindeyken bir oyuncu tarafından veya bir oyuncunun ekipmanı tarafından dokunulan taş.

Yedek: 3. Oyuncu Alternatif (Yedek).

Yeri Değişen Taş: Yeni bir konuma getirilen sabit bir taş