



ZIMNÍ OLYMPIJSKÝ/PARALYMPIJSKÝ SPORT

PRAVIDLA CURLINGU

a

Soutěžní pravidla

Červenec 2024

DUCH CURLINGU

Curling je hra schopností a tradice. Je radost pohledět na dobře zahraný kámen a je také příjemné sledovat, jak jsou časem prověřené tradice uplatňovány v pravém duchu hry. Curleři hrají, aby zvítězili, nikdy však proto, aby pokořili soupeře. Opravdový curler se nikdy nepokouší odvést soupeřovu pozornost ani mu jakkoli jinak bránit, aby hrál, jak nejlépe dovede, a raději prohraje, než by zvítězil nečestným způsobem.

Curleři nikdy vědomě neporušují pravidla a nezneuctují tradice hry. V případě neúmyslného porušení pravidel se k tomu sami ihned přiznají.

Zatímco hlavním cílem curlingu jako hry je poměřit schopnosti hráčů, duch curlingu vyžaduje férovost, přátelské vystupování a důstojné chování.

Jak výklad, tak uplatňování pravidel a rovněž chování všech zúčastněných na ledě i mimo něj má být v tomto duchu.

PŘEZKUMNÝ PROCES

Pravidla curlingu a soutěžní pravidla budou každý rok přezkoumávána komisí světové curlingové organizace World Curling specializující se na soutěže a pravidla. Členské asociace k tomu mohou přispívat posíláním svých námětů k přezkumu na sekretariát WCF do 31. prosince včetně.

PROHLÁŠENÍ WORLD CURLING O JEHO CÍLECH

Být celosvětově nejoblíbenějším olympijským/paralympijským týmovým sportem.

SEKRETARIÁT WCF

3 Atholl Crescent

Perth PH1 5NG, Scotland

Tel: +44 1738 451 630

info@worldcurling.org

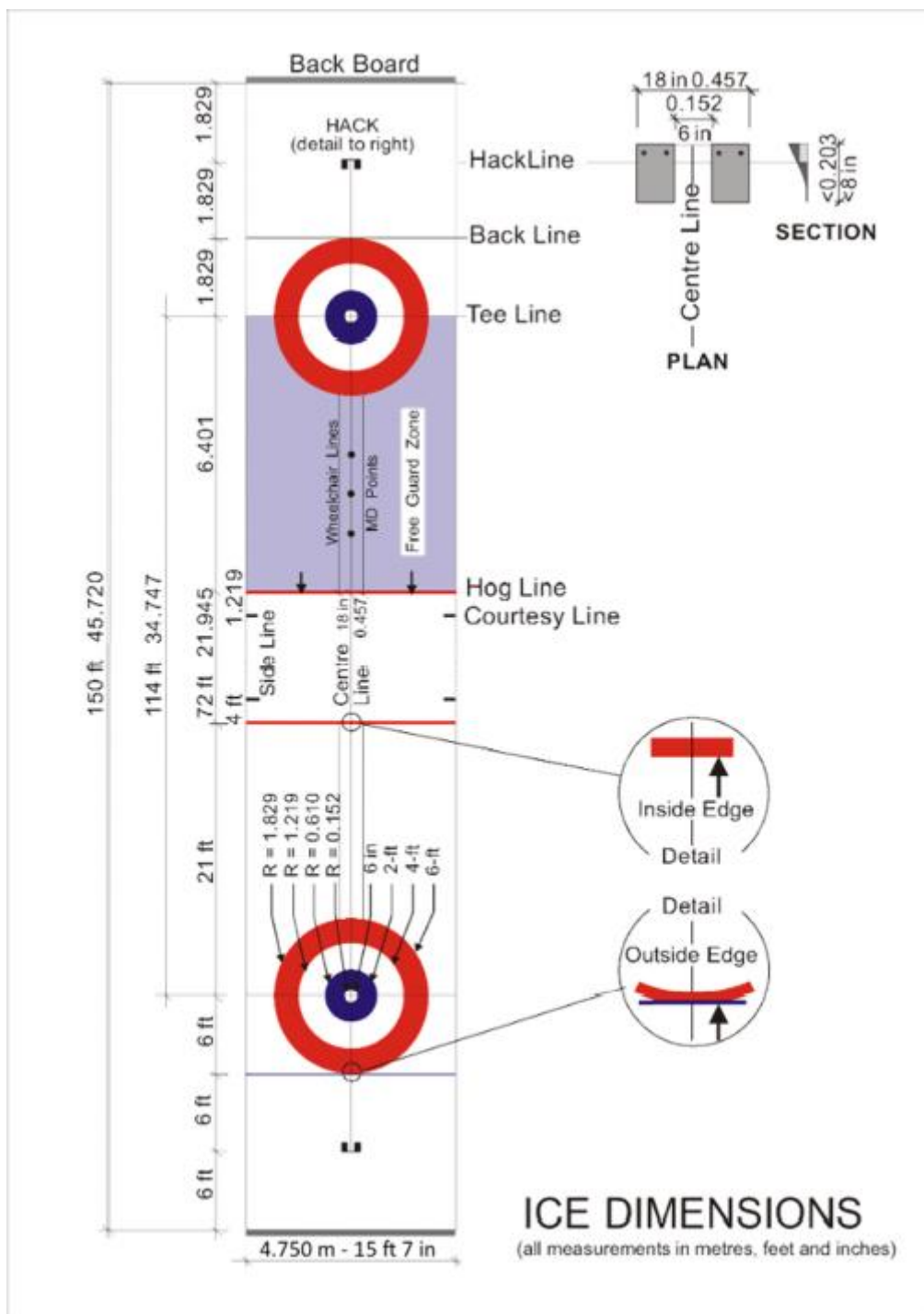
www.worldcurling.org

DUCH CURLINGU	2
PŘEZKUMNÝ PROCES.....	2
PROHLÁŠENÍ WORLD CURLING O JEHO CÍLECH	2
OBSAH	3
PRAVIDLA CURLINGU	4
R1. DRÁHA	4
R2. KAMENY	6
R3. TÝMY.....	6
R4. POZICE HRÁČŮ.....	8
R5. ODHOZ KAMENE.....	8
R6. FREE GUARD ZÓNA (FGZ).....	9
R7. NO-TICK.....	10
R8. METENÍ	10
R9. ZAPÁLENÍ JEDOUCÍCH KAMENŮ.....	10
R10. POSUNUTÍ STOJÍCÍCH KAMENŮ	11
R11. VYBAVENÍ.....	12
R12. POČÍTÁNÍ SKÓRE – BODOVÁNÍ	13
R13. PŘERUŠENÉ ZÁPASY	15
R14. CURLING VOZÍČKÁŘŮ	15
R15. MIXED DOUBLES VOZÍČKÁŘŮ	16
R16. MIXY	17
R17. MIXED DOUBLES	17
R18. ZAKÁZANÉ LÁTKY	20
R19. NEVHODNÉ CHOVÁNÍ.....	20
SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA	21
C1. OBECNĚ	21
C2. ZÚČASTNĚNÉ TÝMY.....	21
C3. OBLEČENÍ/VYBAVENÍ	23
C4. PŘEDZÁPASOVÝ TRÉNINK.....	24
C5. DÉLKA HRY	24
C6. ČASOMÍRA.....	24
C7. TIME-OUTY / TECHNICKÉ TIME-OUTY.....	26
C8. URČENÍ KAMENŮ / LAST STONE DRAW.....	27
C9. POŘADÍ TÝMŮ / DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)	29
C10. ROZHODČÍ.....	32

Tato pravidla platí pro jakýkoli zápas nebo soutěž, pokud o jejich použití curlingová organizace mající příslušné pravomoci rozhodla.

R1. DRÁHA

- (a) Délka ledové dráhy mezi vnitřními hranami mantinelů je 45,720 m. Šířka mezi vnitřními hranami obou side line je nejvýše 4,750 m. Tato plocha je ohraničena čarami na ledě nebo jiným oddělovacím prostředkem. Pokud plocha, na níž má dráha být, nemůže splnit tato kritéria, délka dráhy smí být zkrácena až na 44,501 m, šířka dráhy pak až na 4,420 m.
- (b) Na každém konci dráhy jsou na ledě od jedné side line ke druhé vyznačeny jasné viditelné rovnoběžné čáry následujícím způsobem:
 - (i) Tee line, jejíž maximální šířka je 13 mm, je umístěna tak, že střed tee line je vzdálen 17,375 m od středu dráhy.
 - (ii) Back line, jejíž maximální šířka je 13 mm, je umístěna tak, že její vnější hrana je vzdálena 1,829 m od středu tee line.
 - (iii) Hog line, která je široká 102 mm, je umístěna tak, že její vnitřní hrana je vzdálena 6,401 m od středu tee line.
 - (iv) Centre line, jejíž maximální šířka je 13 mm, spojuje středy obou tee line a pokračuje ještě 3,658 m za tyto středy.
 - (v) Hack line, která je 457 mm dlouhá a maximálně 13 mm široká, je umístěna na každém konci centre line, rovnoběžně s tee line.
 - (vi) Courtesy line, která je 152 mm dlouhá a maximálně 13 mm široká, je umístěna na každé straně dráhy 1,219 m zvenčí od obou hog line a rovnoběžně s nimi.



- (c) Pro curling vozíčkářů jsou zřízeny dvě tenké čáry (z vlněné příže). Každá z nich je rovnoběžná s centre line a vnější okraj každé z nich je od centre line vzdálen 457 mm. Vedou od hog line k vnější hraně bližších kruhů.
- (d) Tee (středový bod, střed kruhů) je umístěn v průsečíku centre line a tee line. Je to střed čtyř soustředných kruhů na každém konci dráhy. Největší kruh má poloměr 1,829 m, další má poloměr 1,219 m, další 610 mm a nejmenší má poloměr minimálně 152 mm.
- (e) Hacky jsou umístěny na hack line na opačných stranách centre line; vnitřní hrana každého hacku je vzdálena 76 mm od centre line. Šířka žádného hacku nesmí překročit 152 mm. Hack je připevněn k vhodnému předmětu; vnitřní hrana tohoto materiálu je

umístěna na vnitřní hraně hack line tak, aby hack nepřesahoval hack line o více než 203 mm směrem ke kruhům. Pokud je hack zapuštěn do ledu, maximální hloubka zapuštění je 38 mm.

R2. KAMENY

- (a) Curlingový kámen má kruhový půdorys; jeho obvod nesmí být větší než 914 mm, jeho výška nesmí být menší než 114 mm a jeho hmotnost včetně držadla (handlu) a šroubu musí být nejméně 17,24 kg a nejvíce 19,96 kg.
- (b) Každý tým hraje se sadou osmi kamenů, které mají držadla stejné barvy a jsou vzájemně rozlišeny viditelnými značkami (obvykle čísla či písmena). Pokud je kámen poškozen a nelze s ním pokračovat ve hře, je místo něj použit náhradní kámen. Pokud náhradní kámen není k dispozici, bude znovu odhozen kámen, který již byl v endu dříve odhozen.
- (c) Pokud je zničen kámen, který je právě ve hře, týmy využijí „ducha curlingu“ a dohodnou se, kam bude umístěn náhradní kámen. Není-li dohoda možná, daný end je odehrán znovu.
- (d) Pokud se kámen během svého pohybu po dráze převrhne nebo zastaví převržený na bok nebo svou vrchní část, je odstraněn ze hry.
- (e) Pokud se během odhozu zcela oddělí držadlo od zbytku kamene, odhazující hráč se rozhodne, zda nechá hru pokračovat, nebo odehraje svůj kámen znovu poté, co jsou všechny kameny, jež byly předmětným kamenem přemístěny, vráceny na svou původní pozici.
- (f) Kámen, který zcela nepřekoná vnitřní hranu hog line cílového pole, musí být ihned odstraněn ze hry. Není odstraněn v případě, zastaví-li se nárazem do kamene, který je ve hře.
- (g) Kámen, který celým svým objemem přejede vnější hranu back line cílového pole, je ihned odstraněn ze hry.
- (h) Kámen, který se dotkne postranního mantinelu dráhy nebo side line, je ihned odstraněn ze hry a musí být zabráněno tomu, aby se dostal do sousední dráhy.
- (i) Dokud se poslední odhozený kámen probíhajícího endu nezastaví, mohou být pozice kamenů měřeny pouze vizuálně, a to s výjimkou rozhodnutí, zda je kámen ve hře nebo zda je ve Free Guard Zóně či No Tick Zóně před odehráním druhého, třetího, čtvrtého nebo pátého kamene.
- (j) Týmy nesmějí provádět na kamenech žádné změny ani úpravy. Nesmějí rovněž umísťovat žádné předměty kamkoli na kameny.

R3. TÝMY

- (a) Tým tvoří čtyři hráči (slovo hráč označuje ve zbytku textu jak hráče, tak hráčky). Každý hráč odhazuje v endu dva kameny, vždy střídavě se soupeřem.
- (b) Tým určí pořadí odhazujících a pozice skipa a vice-skipa před začátkem utkání a dodržuje toto pořadí a tyto pozice po celou dobu utkání, viz také (d) (ii). Tým, který

během utkání úmyslně změni pořadí odhozu nebo pozic, prohraje kontumačně, pakliže ke změnám nedošlo kvůli příchodu náhradníka do hry.

- (c) Pokud na začátku utkání chybí jeden hráč, tým může:
 - (i) začít hru se třemi hráči, přičemž první dva hráči odhazují po třech kamenech, třetí hráč odhazuje dva kameny; v tomto případě smí chybějící hráč nastoupit na začátku endu do pozice napsané předem na soupisce; nebo
 - (ii) začít hru s náhradníkem.
- (d) V případě, že hráč nemůže v zápase pokračovat, tým může:
 - (i) pokračovat ve hře se třemi zbývajícími hráči, přičemž hráč, který hru opustil, se smí do hry vrátit pouze na začátku endu; hráč může hru opustit a znovu se vrátit pouze jednou; nebo
 - (ii) hráče nahradit náhradníkem, a to na začátku endu, přičemž pořadí hráčů týmu a pozice skipa a vice-skipa se může změnit. Hráči musí dohrát ve změněných pozicích do konce zápasu. Hráč, kterého vyměnil náhradník, se do tohoto zápasu nesmí vrátit.
- (e) Tým nesmí hrát s méně než třemi hráči, všichni hráči musejí v každém endu odhodit všechny své kameny podle určeného pořadí.
- (f) V soutěžích, kde jsou povoleni náhradníci, smí tým mít pouze jednoho náhradníka. Dojde-li k porušení tohoto pravidla, provinivší se tým kontumačně prohraje.
- (g) Pokud hráč odhodí svůj první kámen a není schopen odhodit druhý, odhodí jeho kámen jeden z jeho spoluhráčů podle níže uvedeného klíče:
 - (i) za hráče odhazujícího první kameny odhodí hráč druhý,
 - (ii) za hráče druhého odhodí první,
 - (iii) za hráče třetího odhodí druhý,
 - (iv) za hráče čtvrtého odhodí třetí.
- (h) Pokud hráč, který je na řadě s odhozem, není schopen odhodit ani jeden z kamenů, řešení pro zbytek endu je následující:
 - (i) jde-li o prvního hráče, druhý hráč odhodí tři kameny, potom třetí hráč tři kameny a čtvrtý hráč poslední dva kameny,
 - (ii) jde-li o druhého hráče, první hráč odhodí tři kameny, třetí hráč tři kameny a čtvrtý hráč poslední dva kameny,
 - (iii) jde-li o třetího hráče, první hráč odhodí první kámen třetího, druhý hráč odhodí jeho druhý kámen a čtvrtý hráč poslední dva kameny,
 - (iv) jde-li o čtvrtého hráče, druhý hráč odhodí první kámen čtvrtého a třetí hráč odhodí jeho druhý kámen.

R4. POZICE HRÁČŮ

(a) Neodhazující tým:

- (i) V průběhu odhozu soupeře stojí hráči podél side line a mezi oběma courtesy line. Následující body jsou výjimkou:
 - 1) Skip a/nebo vice-skip mohou stát za back line cílového pole, ale nesmí výběrem místa žádným způsobem omezovat skipa nebo vice-skipa odhazujícího týmu.
 - 2) Hráč, jenž má odhazovat po hráči v hacku, může stát na straně dráhy za hackem na odhodové straně.
- (ii) Hráči neodhazujícího týmu nesmějí zaujmout takové postavení nebo způsobit takový pohyb, které by odhazujícímu týmu překážely nebo ho vyrušovaly či ovlivňovaly. Pokud k něčemu podobnému dojde nebo pokud odhazujícího hráče vyruší nějaký vnější vliv, má tento hráč možnost nechat hru pokračovat, nebo odhodit kámen znovu poté, co dojde k navrácení kamenů v cílových kruzích do pozice před odhozem.

(b) Odhazující tým:

- (i) Skip, popřípadě vice-skip, pokud je na skipovi řada s odhozem nebo není-li zrovna na ledě, jsou hráči odpovědní za cílové kruhy.
- (ii) Pokud tým odhazuje, je hráč odpovědný za cílové kruhy na ledové ploše za hog line směrem k cílovému poli a má alespoň jednu nohu / kolo vozíku na ledové ploše na cílové straně příslušné dráhy.
- (iii) Jakákoli záměna hráčských pozic (bez souhlasu hlavního rozhodčího) vyústí v odebrání odhazovaného kamene ze hry, a všechny posunuté kameny budou neprovinivším se týmem navráceny do původních pozic.

R5. ODHOZ KAMENE

- (a) Pokud není předem určeno nebo rozhodnuto prostřednictvím Last Stone Draw (LSD), týmy hrající proti sobě použijí hod mincí, aby rozhodly, který tým odhodí první kámen v prvním endu. Toto pořadí je zachováno, dokud jeden z týmů neskóruje. V následujícím endu odhazuje první kámen tým, který v předcházejícím endu skóroval.
- (b) Pokud není předem určeno, tým odhazující první kámen v prvním endu má volbu barvy kamenů pro toto utkání.
- (c) Hráči odhazující pravou rukou se při odhozu odrážejí z hacku vlevo od centre line ve směru odhozu, hráči odhazující levou rukou se při odhozu odrážejí z hacku vpravo od centre line ve směru odhozu. Kámen odehraný ze špatného hacku je okamžitě odstraněn ze hry a všechny kameny posunuté tímto kamenem jsou neprovinivším se týmem vráceny na původní pozice před odhozením tohoto kamene.
- (d) Kámen musí být odhozen za použití držadla kamene.
- (e) Při odhozu musí hráč kámen zřetelně vypustit z ruky dříve, než se kámen dotkne hog line na odhodové straně. Jestliže hráč toto pravidlo poruší, je kámen odhazujícím týmem okamžitě odstraněn ze hry.

- (f) Pokud kámen vypuštěný na/za hog line není okamžitě zastaven a posune jiné kameny, odhozený kámen je odhazujícím týmem odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny jsou neprovinivším se týmem vráceny do původních pozic.
- (g) Kámen je považován za odhozený, a tedy ve hře, jakmile dosáhne tee line (hog line u vozíčkářského curlingu) na odhodové straně. Kámen, který ještě nedosáhl příslušné čáry, může být vrácen a odehrán znovu.
- (h) Každý hráč musí být k odhozu kamene připraven, když na něho přijde řada, a nesmí zbytečně prodlužovat čas potřebný k odhozu.
- (i) Pokud hráč odhodí soupeřův kámen, nechá se tento kámen dojet a teprve po zastavení je kámen vyměněn za kámen náležící odhazujícímu týmu.
- (j) Pokud hráč odhodí kámen mimo pořadí, end pokračuje, jako by k chybě nedošlo. Hráč, který nezahrál svůj kámen, odhodí poslední kámen v endu. Pokud není možné určit, který hráč vynechal svůj odhoz, odhodí poslední kámen daného týmu v endu hráč, který odhodil první kámen.
- (k) Pokud hráč odhodí v jednom endu neúmyslně příliš mnoho kamenů, end pokračuje dál, jako by k chybě nedošlo, a počet kamenů, které má odhazovat poslední hráč týmu, je pro tento end odpovídajícím způsobem snížen. Pokud hráč odhazující poslední kameny v endu je zároveň hráčem, který neúmyslně odhodí příliš mnoho kamenů, poslední odhozený kámen je odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny jsou neprovinivším se týmem vráceny na pozice před odhozem.
- (l) Pokud tým odhodí v rámci jednoho endu dva kameny v řadě za sebou:
 - (i) druhý odhozený kámen je odstraněn a všechny posunuté kameny jsou vráceny na své původní pozice týmem, který neporušil pravidla; chybně odehraný kámen je příslušným hráčem odehrán jako poslední kámen týmu v daném endu,
 - (ii) jestliže se na chybu přijde až po odehrání následujících kamenů, musí být daný end sehrán znovu.
- (m) Pokud nesprávný tým odhodí první kámen endu:
 - (i) pokud se na chybu přijde již po odhozu prvního kamene, end se opakuje,
 - (ii) pokud se na chybu přijde po odhozu druhého kamene v endu, hra pokračuje, jako by k chybě nedošlo.

R6. FREE GUARD ZÓNA (FGZ)

- (a) Kámen, který se zastaví v prostoru mezi tee line a hog line vyjma kruhu v cílovém poli, je chápán jako kámen uvnitř FGZ. Kameny, které se na hog line nebo před ní zastavily po posunutí jiného kamene uvnitř FGZ, jsou též uvnitř FGZ.
- (b) Pokud je takový kámen soupeřem přímo nebo nepřímo vyražen do pozice mimo hru před šestým hraným kamenem, je odhozený kámen odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny jsou neprovinivším se týmem vráceny na původní pozice.

R7. NO-TICK

Pokud odhazovaný kámen způsobí přímo nebo nepřímo vysunutí soupeřova kamene, který je umístěn ve FGZ na centre line, z centre line nebo do pozice mimo FGZ před šestým hraným kamenem, neprovinivší se tým může:

- (i) odstranit odhozený kámen ze hry a vrátit všechny posunuté kameny na místa, na kterých stály před porušením pravidla; nebo
- (ii) nechat všechny kameny tam, kde se zastavily.

Pokud je kámen vyražen z centre line do pozice mimo hru, je uplatněno pravidlo R6(b) o FGZ. Toto pravidlo se neuplatňuje pro vozíčkářský curling ani pro soutěže mixed doubles.

R8. METENÍ

- (a) Metení může být prováděno jakýmkoli směrem (nemusí pokrývat celou šířku kamene), hlava koštěte nesmí být před pohybujícím se kamenem zvedána, nesmí zanechávat nečistoty před pohybujícím se kamenem a musí končit na jedné ze stran kamene.
- (b) Stojící kameny mohou být meteny až poté, co byly uvedeny do pohybu. Kámen, který byl do pohybu přímo nebo nepřímo uveden odhozeným kamenem, může být meten jakýmkoli hráčem nebo více hráči týmu, jemuž kámen náleží, kdekoli před tee line na cílové straně.
- (c) Kteříkoli hráči mohou před odhozením následujícího kamene vyčistit hrací plochu.
- (d) Odhozený kámen může být meten kterýmkoli hráčem nebo více hráči odhazujícího týmu před tee line na cílové straně.
- (e) Žádný hráč nesmí mést soupeřovy kameny nikde vyjma prostoru za tee line na cílové straně. Teprve když dosáhne kámen soupeře tee line, může být meten.
- (f) Za tee line na cílové straně je dovoleno mést kámen v jeden okamžik vždy pouze jednomu hráči týmu. To může být kterýkoli hráč odhazujícího týmu, ale pouze skip nebo vice-skip neodhazujícího týmu.
- (g) Za tee line má přednost tým, jenž mete vlastní kámen. Nesmí však překážet nebo bránit soupeři v metení.
- (h) Pokud jsou porušena pravidla metení, poškozený tým má možnost nechat hru pokračovat, nebo umístit kámen a ostatní kameny, které by byly předmětným kamenem ovlivněny, jak by pravděpodobně skončily, kdyby k chybě nedošlo.

R9. ZAPÁLENÍ JEDOUČÍCH KAMENŮ

- (a) Mezi tee line na odhodové straně, a hog line u cílových kruhů:
 - (i) Pokud je týmem nebo jeho vybavením zapálen kámen, který tomuto týmu patří, je tento kámen tímto týmem okamžitě odstraněn ze hry. Dvojdotek před hog line na odhodové straně ze strany hráče odhazujícího kamene, není považován za porušení pravidel.

- (ii) Pokud je kámen zapálen soupeřem nebo jeho výstrojí nebo je-li ovlivněn vnějšími vlivy:
 - 1) jedná-li se o odhazovaný kámen, je tento kámen odhozen znovu.
 - 2) nejedná-li se o odhazovaný kámen, je tento kámen umístěn týmem, jemuž patří, tak, jak by s největší pravděpodobností skončil, kdyby nebyl zapálen.
- (b) Za hog line na cílové straně:
 - (i) Pokud je týmem nebo jeho výstrojí zapálen pohybující se kámen, který tomuto týmu patří, může soupeř po zastavení všech kamenů:
 - 1) odstranit zapálený kámen ze hry a vrátit všechny jím posunuté kameny na jejich původní pozice; nebo
 - 2) nechat kameny tam, kde se zastavily; nebo
 - 3) umístit kameny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby kámen nebyl zapálen.
 - (ii) Pokud je týmem nebo jeho výstrojí zapálen kámen, který tomuto týmu nepatří, je všem kamenům umožněno, aby se zastavily, načež tým, jehož kámen byl zapálen, umístí kameny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby kámen nebyl zapálen.
 - (iii) Pokud je kámen zapálen jakýmkoli vnějším vlivem, je všem kamenům umožněno, aby se zastavily, načež jsou umístěny do pozic, kde by pravděpodobně skončily, kdyby k zapálení kamene nedošlo. Pokud týmy nejsou schopny se domluvit, kámen je hrán znovu poté, co jsou všechny posunuté kameny vráceny do původních pozic. Pokud týmy nejsou schopny shodnout se ani na původním postavení kamenů, end je opakován.
- (c) Kameny Last Stone Draw (LSD):
 - (i) Pokud hráč odhazujícího týmu zapálí jedoucí kámen nebo způsobí jeho zapálení, je tento kámen odstraněn a hodnocen 1,996 m.
 - (ii) Pokud soupeř zapálí jedoucí kámen odhazujícího týmu nebo způsobí jeho zapálení, je odhoz tohoto kamene opakován.
 - (iii) Pokud vnější vlivy zapříčiní zapálení jedoucího kamene, je odhoz tohoto kamene opakován.
- (d) Pokud je jedoucí kámen zapálen kamenem odraženým od mantinelu dráhy, neodhazující tým umístí tento kámen na místo, kde by podle něj skončil, kdyby nebyl zapálen.

R10. POSUNUTÍ STOJÍCÍCH KAMENŮ

- (a) Pokud je stojící kámen, který by neměl žádný vliv na dráhu jedoucího kamene, posunut hráčem nebo jeho vybavením, je tento kámen neprovinivším se týmem vrácen na svou původní pozici.
- (b) Pokud je stojící kámen, který by neměl žádný vliv na dráhu jedoucího kamene, posunut vnějšími vlivy, je tento kámen vrácen na původní pozici se souhlasem obou týmů.
- (c) Pokud je stojící kámen, který by změnil dráhu jedoucího kamene, posunut hráčem nebo jeho vybavením, je všem kamenům umožněno, aby se zastavily. Poté má soupeř tyto možnosti:
 - (i) nechat kameny tam, kde se zastavily;

- (ii) odstranit ze hry kámen, jehož dráha by byla ovlivněna stojícím kamenem, a vrátit všechny kameny, jež byly po porušení pravidel posunuty, na jejich původní pozice;
 - (iii) po adekvátním zvážení umístit kameny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby k posunutí nedošlo.
- (d) Pokud je kámen, který by změnil směr jedoucího kamene, posunut jakýmkoli vnějším vlivem, je všem kamenům umožněno, aby se zastavily. Posunuté kameny jsou následně umístěny tak, jak by pravděpodobně skončily, kdyby k posunutí kamene nedošlo. Pokud se týmy nemohou domluvit, kámen je hrán znovu poté, co jsou všechny kameny vráceny do svých původních pozic. Pokud se týmy nemohou shodnout ani na původním postavení kamenů, end je opakován.
- (e) Pokud je posunutí stojícího kamene způsobeno kameny, které se odrazily od mantinelu dráhy, jsou kameny umístěny na původní pozice neprovinivším se týmem.
- (f) Kameny Last Stone Draw (LSD):
- (i) Pokud hráč odhazujícího týmu posune stojící kámen nebo způsobí jeho posunutí ještě předtím, než je ukončeno měření, je tento kámen odstraněn a hodnocen 1,996 m.
 - (ii) Pokud soupeř posune stojící kámen nebo zapříčiní jeho posunutí ještě předtím, než je ukončeno měření, je tento kámen vrácen na původní pozici týmem, jemuž kámen náleží.
 - (iii) Pokud vnější vlivy zapříčiní posunutí stojícího kamene ještě předtím, než je ukončeno měření, je tento kámen vrácen na původní pozici týmem, jemuž kámen náleží.

R11. VYBAVENÍ

- (a) Žádný hráč nesmí působit poškození ledu výstrojí ani dotykem ruky či jiné části těla. Pokud tak učiní, bude následovat:
- První incident – první varování rozhodčím na ledě a napravení škody.
 - Druhý incident – druhé varování rozhodčím na ledě a napravení škody.
 - Třetí incident – napravení škody a vyloučení hráče ze hry.
- (b) Žádné curlingové vybavení, která není používáno, nesmí být ponecháno na ledové ploše.
- (c) Týmy během hry nesmí používat žádná zařízení pro elektronickou komunikaci ani zařízení pro úpravu hlasu. S výjimkou stopek, které slouží pouze k měření času během hry, jsou všechna elektronická zařízení, která by hráčům na hrací ploše a v přilehlém okolí poskytovala podpůrné informace, zakázána. Píšťalku nebo jiné signalizační zařízení lze použít v případě zdravotního důvodu po konzultaci a písemném souhlasu World Curling.
- (d) Pokud se hraje s funkčním elektronickým zařízením na kontrolu odhozu na hog line:
- (i) Madlo musí být aktivováno tak, aby během odhozu fungovalo. V opačném případě bude odhoz tohoto kamene posuzován jako porušení pravidla hog line.

- (ii) Při odhozu hráč nesmí mít na odhodové ruce žádný typ rukavice. Pokud dojde k porušení tohoto pravidla, odhozený kámen bude odstraněn ze hry a všechny posunutá kameny budou soupeřem vráceny do původních pozic.
- (e) Použití extenderu je omezeno následujícím způsobem:
- (i) Extender nesmí být použit na žádné soutěži pořádané World Curling nebo kvalifikační soutěži vyjma soutěže vozíčkářů.
 - (ii) Hráči, kteří se rozhodli hrát s extenderem, s ním musí odehrát všechny kameny v průběhu celého utkání.
 - (iii) Extender nesmí přinášet žádnou jinou mechanickou výhodu nad rámec prodloužení ruky/paže.
 - (iv) Všechny extendery musí být v souladu se *Zásadami pro curling vozíčkářů*.
 - (v) Informace týkající se použití extenderu v curlingových soutěžích s výjimkou soutěží vozíčkářů jsou uvedeny v dokumentu *Doporučení World Curling pro extender při rekreační hře*.

R12. POČÍTÁNÍ SKÓRE – BODOVÁNÍ

- (a) Výsledek hry je rozhodnut větším počtem získaných bodů po dohrání endů určených pro utkání, nebo uznáním vítězství soupeře, nebo když je jeden z týmů aritmeticky eliminován, a to za předpokladu, že byl odehrán minimální stanovený počet endů. Tým, jenž byl aritmeticky eliminován, smí dokončit probíhající end, ale nesmí začít nový end. Pokud je však tým aritmeticky eliminován v posledním endu zápasu, zápas musí být ukončen ve chvíli, kdy k eliminaci dojde, a poslední end není dohrán. Je-li po odehrání určeného počtu endů skóre vyrovnané, hra pokračuje extraendem/extraendy a tým, který jako první boduje, zvítězí.
- (b) Po skončení endu získává tým jeden bod za každý svůj kámen, který je umístěn v cílových kruzích nebo se cílových kruhů dotýká a který je současně umístěn blíže tee než kterýkoli kámen soupeře.
- (c) Výsledek endu je považován za konečný, jakmile se skipové nebo vice-skipové odpovídající za hru v kruzích dohodnou na výsledku endu. Pokud jsou kameny, které mohly bodovat, odstraněny dříve, než dojde k dohodě, poškozený tým získává výhodu, která mohla vyplynout z měření.
- (d) Pokud při určování skóre nemůžou týmy vizuálně rozhodnout, které kameny jsou blíže tee nebo zda se kámen dotýká cílových kruhů, je použito měřidlo. Měření se provádí od tee k nejbližší části kamene. Měření za pomoci měřicího zařízení je dovoleno sledovat pouze jednomu hráči z každého týmu.
- (e) Jestliže se nacházejí dva nebo více kamenů v takové blízkosti středu kruhů, že není možné použít měřicí zařízení, je rozhodnutí provedeno vizuálně.

- (f) Jestliže není možno rozhodnout ani vizuálně ani pomocí měřicího zařízení, jsou kameny považovány za vyrovnané, a:
- (i) pokud má měření určit, který tým v endu skóruje, končí end jako blank end (end s nulou);
 - (ii) pokud má měření určit další bodující kameny, jsou počítány pouze ty, které jsou blíže ke středu cílových kruhů.
- (g) V případě, že nějaký vnější vliv způsobí posunutí kamenů, které mohly ovlivnit skóre, před jeho určením, platí následující:
- (i) Pokud by posunutý kámen rozhodly o tom, který tým by bodoval, end je opakován.
 - (ii) Pokud jeden z týmů získal nějaký bod(y) a posunutý kameny by rozhodly o dodatečných bodech, tento tým volí, zda bude end zopakován, nebo si ponechá počet bodů bez započtení posunutých kamenů.
- (h) Tým může ukončit hru pouze, pokud je v dané chvíli týmem odhazujícím. Pokud tým vzdá zápas před koncem endu, skóre tohoto endu je určeno následovně:
- (i) Zbývá-li oběma týmům odehrát alespoň jeden svůj kámen, na výsledkovou tabuli se zavěsí dvě „X“.
 - (ii) Pokud pouze jeden z týmů odehrál všechny své kameny:
 - 1) Pokud tým, jenž odehrál všechny své kameny, stojí ve skórovací pozici, neudělí se žádné body a na výsledkovou tabuli jsou zavěšena dvě „X“; to v případě, že body v nedohraném endu neurčují celkový výsledek.
 - 2) Pokud tým, jenž neodehrál všechny své kameny, stojí ve skórovací pozici, tyto body mu jsou připsány a zavěšeny na výsledkovou tabuli.
 - 3) Nestojí-li žádné kameny v kruzích, na výsledkovou tabuli jsou zavěšena dvě „X“.
 - (i) Pokud jeden nebo oba týmy nejsou schopny zahájit hru v určeném čase, platí následující postup:

Zpoždění v minutách po začátku hry	Tým č. 1	Tým č. 2	Oba týmy
0:00–0:59	Pokud je zpožděn pouze Tým č. 1, nebude postižen. O určení výhody posledního kamene v prvním endu rozhodne LSD nebo hod mincí (v případě potřeby). Skóre je 0:0.	Pokud je zpožděn pouze Tým č. 2, nebude postižen. O určení výhody posledního kamene v prvním endu rozhodne LSD nebo hod mincí (v případě potřeby). Skóre je 0:0.	Pokud jsou zpožděny oba týmy, nebudou postiženy. O určení výhody posledního kamene v prvním endu rozhodne LSD nebo hod mincí (v případě potřeby). Skóre je 0:0.
1:00–14:59 (1:00–9:59 pro mixed doubles)	Pokud je zpožděn Tým č. 1, potom Tým č. 2 získává výhodu posledního kamene, jeden end je brán jako odehraný. Skóre je 0:1.	Pokud je zpožděn Tým č. 2, potom Tým č. 1 získává výhodu posledního kamene, jeden end je brán jako odehraný. Skóre je 1:0.	Pokud jsou zpožděny oba týmy, jeden end je brán jako odehraný, o určení výhody posledního kamene rozhodne LSD nebo hod mincí (v případě potřeby). Skóre je 0:0.

15:00–29:59 (10:00–19:59 pro mixed doubles)	Pokud je zpožděn Tým č. 1, potom Tým č. 2 získává výhodu posledního kamene, dva endy jsou brány jako odehrané. Skóre je 0:2.	Pokud je zpožděn Tým č. 2, potom Tým č. 1 získává výhodu posledního kamene, dva endy jsou brány jako odehrané. Skóre je 2:0.	Pokud jsou zpožděny oba týmy, dva endy jsou brány jako odehrané, o určení výhody posledního kamene rozhodne LSD nebo hod mincí (v případě potřeby). Skóre je 0:0.
30:00 (20:00 pro mixed doubles) nebo více	Pokud je zpožděn Tým č. 1, potom utkání prohrává a vítězem je prohlášen Tým č. 2. Jako konečné skóre se zapisuje P (porážka) a V (vítězství).	Pokud je zpožděn Tým č. 2, potom utkání prohrává a vítězem je prohlášen Tým č. 1. Jako konečné skóre se zapisuje V (vítězství) a P (porážka).	Pokud jsou zpožděny oba týmy, utkání je ukončené a prohrávají oba týmy. Pokud jeden z týmů „musí“ postoupit, pak rozhodne DSC, pokud DSC není, pak rozhodne los.
Pokud je jeden tým zpožděný 1:00–14:59 (1:00–9:59 pro mixed doubles) a druhý tým je zpožděný 15:00–29:59 (10:00–19:59 pro mixed doubles): dva endy budou považovány za odehrané, tým, který byl zpožděný 1:00–14:59 (1:00–9:59 pro mixed doubles) získává výhodu posledního kamene a 1 bod.			

(j) Výsledné skóre kontumovaného zápasu je zapsáno jako V – P (výhra – prohra).

R13. PŘERUŠENÉ ZÁPASY

Pokud je zápas z jakéhokoli důvodu přerušen, pokračuje, kde byl přerušen. V případě, že je nutné kameny odstranit z ledu z důvodu jeho údržby (po dohodě mezi hlavním ledařem, hlavním rozhodčím a technickým delegátem akce World Curling), je end odehrán znovu.

R14. CURLING VOZÍČKÁŘŮ

- (a) Kameny jsou odhazovány ze stojícího vozíku.
- (b) Pokud je kámen odhazován v prostoru mezi hackem a vzdálenějším okrajem kruhů na odhodové straně, je kámen ve chvíli začátku odhozu umístěn na centre line. Pokud je kámen odhazován v prostoru mezi vzdálenějším okrajem kruhů a hog line na odhodové straně, musí být kámen v okamžiku začátku odhozu celou svou šířkou mezi čarami pro curling vozíčkářů.

Během odhozu se žádná část těla odhazujícího hráče nesmí dotýkat ledu a kolečka vozíku musí být v přímém kontaktu s ledem.

Kámen je odhazován obvyklým vypuštěním z ruky nebo pomocí extenderu, který vyhovuje *Zásadám pro vozíčkářský curling*. Odhazovaný kámen musí být zřetelně vypuštěn z ruky nebo extenderu dříve, než se dotkne hog line na odhodové straně.

- (c) Kámen je ve hře, jakmile se dotkne hog line na odhodové straně. Pokud se kámen nedotkl hog line na odhodové straně, může být odehrán znovu.
- (d) Metení není povoleno.

- (e) Dojde-li k porušení pravidel o odhozu, odhozený kámen musí být odstraněn ze hry a všechny jím posunuté kameny musejí být neprovinivším se týmem vráceny do původních pozic.
- (f) Během všech soutěží vozíčkářů pořádaných World Curling musejí v každém hrajícím týmu po celou dobu zápasů být čtyři odhazující hráči a musí v něm být zastoupena obě pohlaví. Poruší-li tým toto pravidlo, prohrává kontumačně.

Pokud hráč v průběhu endu odstoupí kvůli nemoci, zranění nebo jiným polehčujícím okolnostem (s výjimkou vyloučení rozhodčím):

- (i) smí se do hry vrátit za předpokladu, že odehraje všechny své kameny dle určeného pořadí.
 - (ii) pokud musí být kámen či kameny odstupujícího hráče v daném endu teprve odhozen(y), musí na pozici odstupujícího hráče okamžitě nastoupit náhradník, který odehraje tento kámen / tyto kameny, přičemž tým musí být stále složen ze zástupců obou pohlaví. Pokud se tak nestane, dojde ke kontumaci utkání. V případě potřeby může tým na začátku následujícího endu změnit týmovou sestavu (změna pořadí hráčů zůstane platná po zbytek utkání) a nahrazený hráč se nesmí do zápasu vrátit.
 - (iii) pokud odstupující hráč odehrál oba své kameny, tým musí na začátku dalšího endu nastoupit s náhradníkem a může změnit týmovou sestavu. V případě potřeby může tým od začátku následujícího endu změnit týmovou sestavu (změna pořadí hráčů zůstane platná po zbytek utkání) a nahrazený hráč se nesmí do zápasu vrátit.
- (g) Všechny zápasy jsou hrány na 8 endů.

R15. MIXED DOUBLES VOZÍČKÁŘŮ

- (a) Platí pravidla curling vozíčkářů (R14) s výjimkou pravidla R14 (f):

Při mixed doubles vozíčkářů se tým skládá ze dvou hráčů (jeden muž a jedna žena). Náhradníci nejsou povoleni. Tým musí zápas kontumovat v případě, že není schopen odehrát celý zápas s oběma hráči. Každý tým může mít jednoho trenéra a jednoho dalšího nehrajícího člena týmu.

- (b) Mixed doubles vozíčkářů se hraje v souladu s pravidlem R17 s výjimkou pravidla R17 (j), protože při mixed doubles vozíčkářů není povoleno metení.
- (c) V průběhu hry (včetně Last Stone Draw) si hráči mohou vybrat, zda budou odhazovat bez toho, aby jim někdo při odhozu držel vozík, nebo budou odhazovat s tím, že jim při odhozu drží vozík druhý člen týmu, nebo zda využijí pomoc asistenta na ledě. V takovém případě se není možné odvolat proti tomu, jakým způsobem asistent na ledě vozík zajistil.
- (d) Elektrické vozíky nejsou povoleny, pokud sportovec nepoužívá elektrický vozík pro každodenní mobilitu.

R16. MIXY

- (a) Každý tým se skládá ze dvou mužů a dvou žen, muž odhazuje vždy po ženě a naopak (M, Ž, M, Ž, nebo Ž, M, Ž, M). Nejsou povoleni žádní náhradníci.
- (b) Pokud tým hraje se třemi hráči, systém střídavých odhozů dle pohlaví musí být zachován (M, Ž, M, nebo Ž, M, Ž). Pokud k této situaci dojde během utkání, pořadí odhozů může být změněno, aby odpovídalo tomuto kritériu.
- (c) Skip a vice-skip mohou být jakýkoli hráči v týmu, ale musí být opačného pohlaví.
- (d) Všechny zápasy mixů se hrají na 8 endů.
- (e) Týmu je povoleno mít jednoho trenéra a jednoho dalšího nehrajícího člena týmu. Pouze tyto dvě osoby mohou sedět na lavičce pro trenéry.

R17. MIXED DOUBLES

- (a) Tým se skládá ze dvou hráčů (jeden muž a jedna žena). Náhradníci nejsou povoleni. Tým musí zápas kontumovat v případě, že není schopen odehrát celý zápas s oběma hráči. Každý tým může mít jednoho trenéra a jednoho dalšího nehrajícího člena týmu.
- (b) Skóre se počítá stejně jako u běžného curlingu. Dva „poziční“ kameny, jež jsou do hry postaveny před začátkem každého endu, mohou být zahrnuty do bodování.
- (c) Každý zápas má 8 endů.
- (d) Každý tým odhazuje v jednom endu 5 kamenů. Hráč, který odhodí první kámen endu, musí také odhodit poslední end příslušného endu. Druhý hráč odhodí v daném endu druhý, třetí a čtvrtý kámen. Mezi jednotlivými endy si mohou hráči své pozice v týmu vyměnit.
- (e) Pokud před odhozem čtvrtého kamene endu odhozený kámen přímo nebo nepřímo způsobí vyrazení jakéhokoliv předtím odhozeného nebo „pozičního“ kamene mimo hru, je tento odhozený kámen odstraněn ze hry a všechny posunuté kameny jsou neprovinišším se týmem vráceny na své původní pozice.
- (f) Před zahájením každého endu umístí jeden z týmů „poziční“ kameny do cílového pole na jednu ze dvou pozic označených A a B. „Poziční“ kámen soupeře je pak umístěn na zbývající volnou pozici (A nebo B). Tyto pozice jsou určeny následovně:
 - (i) Pozice A: kámen je půlen centre line a zároveň je umístěn bezprostředně před nebo bezprostředně za jedním ze tří bodů na ledě. Body jsou umístěny na centre line takto (viz nákres):
 - 1) uprostřed prostoru mezi vnějším okrajem kruhů a hog line,
 - 2) 914 mm od prostředního bodu blíže ke kruhům,
 - 3) 914 mm od prostředního bodu blíže k hog line.Pokud není přítomen rozhodčí, aby stanovil specifické umístění pozice A na každé dráze, týmy si před začátkem předzápasového tréninku určí tyto pozice s ohledem na chování ledu. Toto umístění pak musí být použito po celý zápas.

- (ii) Pozice B: kámen je umístěn tak, že je půlen centre line a zadním okrajem se dotýká zadního okraje 4stopového kruhu.
- (iii) Power play: Každý z týmů může jednou za zápas v endu, kdy rozhoduje o postavení „umístěných“ kamenů, postavit kameny do pozice „power play“. Kámen v kruzích (B), který náleží týmu s výhodou posledního kamene, je postaven na jednu stranu kruhů tak, že se svým zadním okrajem dotýká tee line v místě, kde se setkává 8- a 12stopový kruh. Guard (A) je postaven na stejnou stranu dráhy ve stejné vzdálenosti, která je stanovena pro pozici na centre line. Power play nelze využít v extraendech.

Figure No. 1 - Centre Guard

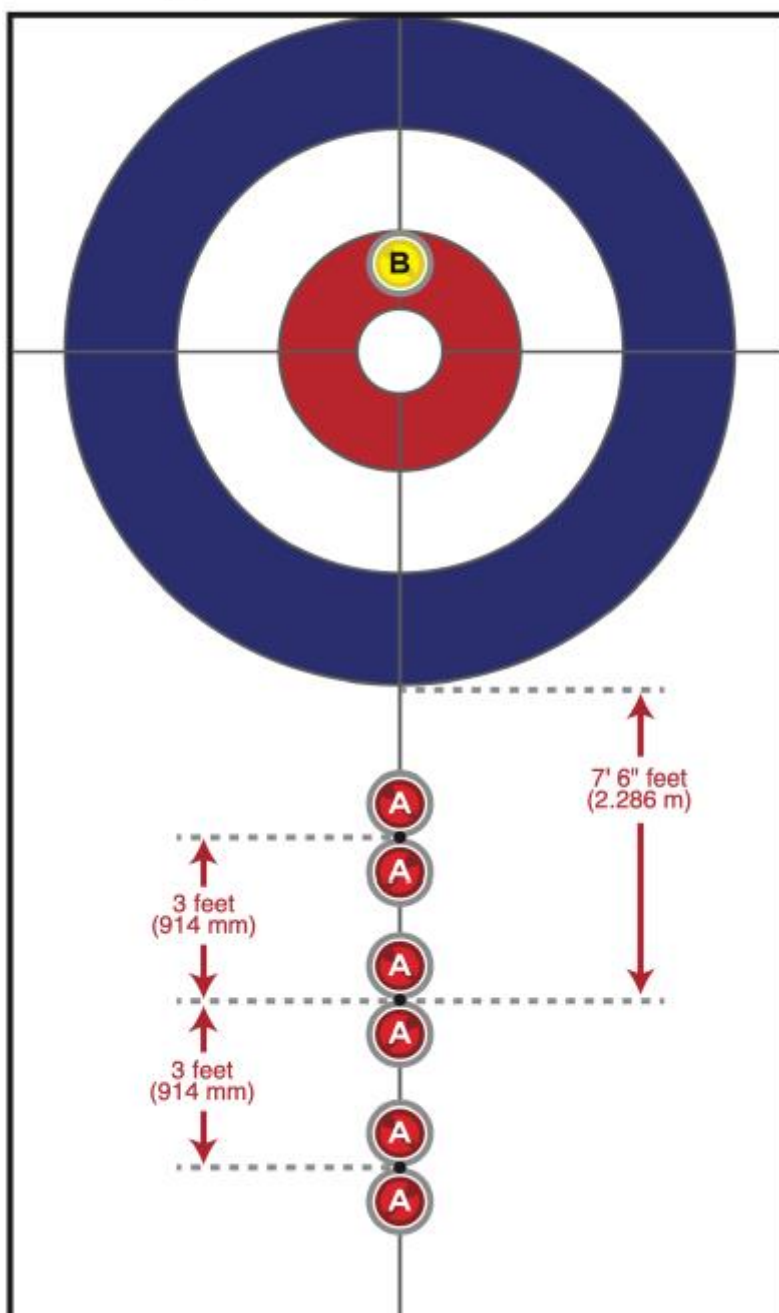
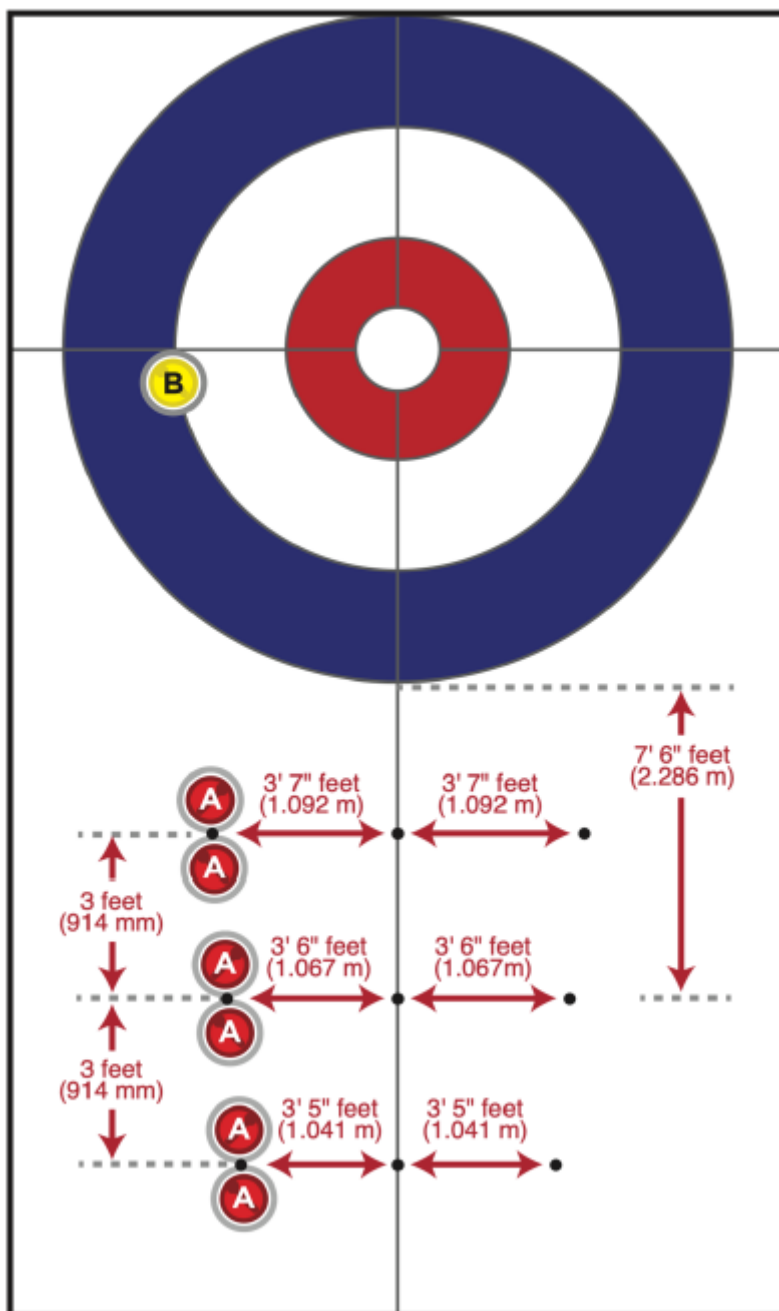


Figure No. 2 - Power Play Option



- (g) Tým, který má možnost volby postavení „pozičních“ kamenů, je určen těmito způsoby:
- (i) Týmy, které proti sobě nastoupí do zápasu, využijí Last Stone Draw (LSD), aby rozhodly o právu volby v prvním endu. Tým s nižší hodnotou LSD získá možnost volby.
 - (ii) Po odehrání prvního endu má možnost volby tým, který neskóroval.
 - (iii) Pokud v endu žádný tým neskóruje, má možnost volby tým, který v tomto endu odhazoval první kámen. V případě blank endu z důvodu nerozhodného měření zůstává v následujícím endu právo volby týmu, který měl možnost rozhodnout o umístění „pozičních“ kamenů.

- (h) Pokud je „poziční“ kámen ve špatné pozici:
 - (i) Pokud je chyba zjištěna poté, co byl odhozen pouze první kámen, end je odehrán znovu.
 - (ii) Pokud je chyba zjištěna poté, co byl odhozen druhý kámen endu, hra pokračuje, jako by k chybě nedošlo.
- (i) Tým, jehož „poziční“ kámen je v pozici A (před kruhem), odhazuje první kámen endu. Tým, jehož „poziční“ kámen je v pozici B (v kruhu), odhazuje druhý kámen endu.
- (j) Je-li tým v pořadí na odhoz, během odhozu smí neodhazující hráč stát kdekoliv na dráze. Po odhození může kterýkoli z hráčů i oba dva míst odhozený kámen a všechny své kameny uvedené do pohybu před tee line cílových kruhů. To platí pro všechny odhazované kameny týmu včetně LSD.
- (k) Dojde-li k porušení pravidel odhozu, odhozený kámen je odstraněn ze hry a všechny jím posunuté kameny jsou neprovinivším se týmem vráceny do původních pozic. V případě, že chyba není zjištěna před odhozením následujícího kamene, hra pokračuje, jako by k porušení pravidel nedošlo, nicméně hráč, který v daném endu odhodil první kámen, smí v daném endu odhodit pouze jeden další kámen.
- (l) Pokud je třeba end odehrát znovu, musí zůstat volby (např. umístění pozičních kamenů, pořadí hráčů na odhozu) stejné jako v „původním“ endu.

R18. ZAKÁZANÉ LÁTKY

Užití všech podpůrných látek, s výjimkou medikace předepsané lékařem, ať už vědomě či nevědomě, je neetické a zakázané. Pokud k takovému prohřešku dojde, bude viník diskvalifikován z probíhající soutěže, o jeho činu bude informována hráčská asociace a celá věc může vést až k přerušení činnosti.

R19. NEVHODNÉ CHOVÁNÍ

Hrubé chování, urážlivé či vulgární výrazy, nevhodné zacházení s vybavením nebo úmyslné poškození zařízení sportoviště jakýmkoli hráčem týmu je zakázáno. Při porušení tohoto pravidla může být hráč curlingovou organizací mající příslušnou pravomoc vyloučen z utkání nebo soutěže.

C1. OBECNĚ

- (a) Pravidla hry pro soutěže konané World Curling jsou totožná se současnými pravidly WCF. Pokud jsou provedeny nějaké úpravy, jsou vysvětleny během team meetingu.
- (b) Výkonný výbor WCF může vyloučit tým nebo členskou asociaci z jakékoli soutěže WCF, pokud by podle výhradního názoru výkonného výboru jejich přítomnost na soutěži tuto soutěž poškodila nebo ohrozila bezpečnost účastníků či pořádek akce.
- (c) Termíny soutěží pořádaných WCF jsou stanoveny Výkonným výborem WCF.
- (d) Herní plány jednotlivých soutěží jsou stanoveny WCF po konzultaci s pořadající zemí (host committee).
- (e) Kouření, včetně elektronických zařízení, v prostorech soutěží WCF je zakázáno.
- (f) Platná antidopingová pravidla WCF a postupy, které jsou v souladu s podmínkami Světové antidopingové agentury, jsou publikována na webových stránkách WCF.
- (g) Jakékoliv změny v doporučených rozměrech curlingové dráhy musí být schváleny WCF.
- (h) Na mistrovství světa v curlingu jsou uděleny zlaté medaile týmu, který se umístí na prvním místě, stříbrné medaile týmu, který se umístí na druhém místě, a bronzové medaile týmu, který se umístí na třetím místě. Pět hráčů (dva v mixed doubles, čtyři v mixech) a jejich trenér obdrží medaile za předpokladu, že jsou přítomni a plní své týmové povinnosti, můžou zároveň na stupně vítězů. Členové týmu, kteří se neúčastní předávání medailí a nemají tuto neúčast schválenou technickým delegátem World Curling, medaili neobdrží. Na Olympijských hrách, Olympijských hrách mládeže (YOG) a Paralympijských hrách medaile obdrží pouze hráči a pouze ti smějí na stupně vítězů.

C2. ZÚČASTNĚNÉ TÝMY

- (a) Každý tým je nominovaný svou asociací/federací.
- (b) Pokud určený tým není schopen nebo nemá zájem se zúčastnit, příslušná asociace/federace nominuje jiný tým.
- (c) Hráči a členové realizačního týmu musí být nahlášeni alespoň 14 dní před začátkem každé soutěže. Všechny změny / doplnění musejí být nahlášeny před koncem team meetingu.
- (d) Všichni hráči účastníci se soutěže World Curling musejí být řádnými členy své asociace/federace.
- (e) Pokud členská asociace odstoupí ze soutěže nebo do ní ani nenastoupí, sestoupí pro příští sezónu o jednu divizi.
- (f) Aby byl hráč oprávněn účastnit se jakýchkoli světových juniorských soutěží, nesmí být k 30. červnu předcházejícímu konání soutěže mladší 12 let. Pro účast na všech ostatních soutěžích s výjimkou mistrovství světa seniorů (WSCC), na které se vztahuje

- bod (h) níže, nesmí být hráč k 30. červnu předcházejícímu konání soutěže mladší 16 let.
- (g) Aby byl hráč oprávněn se zúčastnit juniorských mistrovství světa (WJCC a WJMDCC) a příslušných kvalifikačních soutěží, musí být k 30. červnu předcházejícímu konání soutěže mladší 21 let.
 - (h) Aby byl hráč oprávněn se zúčastnit mistrovství světa seniorů (WSCC) a příslušných kvalifikačních soutěží, nesmí být k 30. červnu roku bezprostředně předcházejícímu roku konání soutěže mladší 50 let.
 - (i) Aby byl hráč oprávněn zúčastnit se mistrovství světa vozíčkářů (WWhCC a WWhMDCC) a příslušných kvalifikačních soutěží, musí splňovat kritéria způsobilosti podle *Klasifikačních pravidel World Curling*.
 - (j) Aby se osoba mohla stát členem realizačního týmu v jakékoli soutěži World Curling, nesmí být k 30. červnu roku bezprostředně předcházejícímu roku konání soutěže mladší 16 let.
 - (k) Na základní soupisce týmu mohou být uvedeni pouze členové týmu (hráči nebo členové realizačního týmu), kteří jsou přítomni na začátku akce. V případě polehčujících okolností a se souhlasem skupiny tří osob (vedoucí nebo zástupce soutěží World Curling, technický delegát soutěže, hlavní rozhodčí soutěže) může být týmu povoleno uvést na seznam osobu, která přítomna není. O případném odvolání rozhodne prezident/prezidentka World Curling nebo jeho/její zástupce/zástupkyně.
 - (l) Jeden hráč a jeden člen realizačního týmu se musí zúčastnit team meetingu. Pokud tým nemá žádného akreditovaného člena realizačního týmu, musejí se team meetingu zúčastnit dva hráči. Neúčastní-li se team meetingu bez povolení hlavního rozhodčího, tým automaticky ztrácí výhodu posledního kamene v prvním zápase. Pokud má tým akreditovaného překladatele nebo národního trenéra, může se tato osoba team meetingu rovněž zúčastnit. Po základní části se jeden či dva členové týmu (hráč(i) a/nebo trenér) musí zúčastnit play-off meetingů, jinak tým ztratí možnosti volby, na které by měl nárok.
 - (m) Pořadí hráčů při odhozu, pozice skipa a vice-skipa, náhradník a trenér jsou zapsáni na soupisce a ta je (v papírové či elektronické formě) předložena hlavnímu rozhodčímu na konci team meetingu. Vedoucí týmu/národní kouč/překladatel jsou na soupisce také uvedeni, jsou-li součástí týmu. Zápasová soupiska (v papírové nebo elektronické formě), která buď potvrzuje základní soupisku, nebo zaznamenává její případné úpravy, musí být hlavnímu rozhodčímu předložena nejméně 45 minut před začátkem zápasu.
 - (n) Tým musí zahájit soutěž se čtyřmi hráči (dvěma v mixed doubles) odhazujícími kameny. Tým kontumačně prohraje každé utkání soutěže, dokud nebude schopen zahájit zápas se čtyřmi oprávněnými hráči. V případě polehčujících okolností a se svolením tří osob (ředitele soutěže World Curling nebo zástupce World Curling, technického delegáta dané soutěže a hlavního rozhodčího dané soutěže) smí tým zahájit soutěž i se třemi hráči. O případném odvolání rozhodne prezident/prezidentka WCF aneb jeho/její zástupce.
 - (o) Během utkání je trenérovi, náhradníkovi a všem ostatním členům týmu zakázáno komunikovat s hráči nebo se nacházet na hrací ploše, výjimky tvoří speciálně

vymezené přestávky či týmový time-out. Toto omezení se vztahuje na veškerou verbální, vizuální, psanou a elektronickou komunikaci, včetně jakéhokoli pokusu vyzvat hráče k týmovému time-outu. Trenér, náhradník a jeden další člen týmu se smějí účastnit předsoutěžních a předzápasových tréninků, ale nesmí s hráči komunikovat během odhozů LSD. Během utkání nesmí dojít k žádné neoprávněné komunikaci či vysílání všeho druhu z trenérské lavičky s kýmkoli, kdo nesedí v tomto vymezeném prostoru. Trenéři ani ostatní členové týmu na trenérské lavičce nesmějí sledovat či poslouchat živé vysílání. V případě porušení těchto pravidel bude provinivší se osoba po zbytek zápasu vykázána z trenérské lavičky.

C3. OBLEČENÍ/VYBAVENÍ

- (a) Všichni členové týmu musejí být stejně oblečeni a obuti do vhodné obuvi, když vstupují na hrací plochu ať už kvůli utkání nebo tréninku. Tým musí mít světlá trička a světlé hrací bundy/svetry, pokud hraje s kameny se světlými držadly, a tmavá trička a tmavé hrací bundy/svetry, pokud hraje s kameny s tmavými držadly. Barva tohoto oděvu a jeho design musejí být předloženy a schváleny WCF před počátkem každé soutěže.

Podrobné požadavky na týmové stejnokroje, schvalovací proces apod. jsou zaznamenány ve *Směrnici World Curling o uniformách (World Curling Uniform Policy)*.

- (b) Reklama na oblečení hráčů či na jejich vybavení je povolena výhradně v souladu s platnými směrnici World Curling. World Curling může podle svého uvážení zakázat užití jakéhokoli oblečení nebo vybavení, které je podle jejího názoru nepřijatelné či nevhodné pro hru v soutěži pořádané World Curling.
- (c) Hráči nebo trenérovi v nevhodném oděvu bude odepřen vstup na hrací plochu.
- (d) Každý hráč musí před začátkem zápasu předložit schválené koště na metení a pouze tento hráč může dané koště používat během daného zápasu. Postih: Pokud mete hráč s koštětem jiné osoby některý z kamenů vlastního týmu, je metený kámen odstraněn ze hry. Pokud mete hráč s koštětem jiné osoby soupeřův kámen, je metený kámen umístěn neprovinivším se týmem tam, kde by se zastavil, kdyby k chybě nedošlo.
- (e) Hráč si během utkání nesmí vyměnit houbu koštěte, není-li mu uděleno zvláštní povolení od hlavního rozhodčího. Postih: Pokud dojde k výměně houby bez povolení, tým zápas kontumačně prohrává.
- (f) Nastoupí-li do zápasu náhradník, musí použít houbu koštěte hráče, kterého nahrazuje. Postih: Pokud je použita nová houba, tým zápas kontumačně prohrává.
- (g) Veškeré herní vybavení používané při soutěžích World Curling musí odpovídat *Statement of Principles Regarding Competition Equipment (Prohlášení o zásadách pro soutěžní vybavení)*, jež jsou popsány a zveřejněny na webových stránkách World Curling. Důvody k tomu, aby vybavení nebylo uznáno způsobilým, jsou mimo jiné: mimo jiné: poškozování ledové plochy, nesoulad se stávajícími pravidly nebo standardy (tj. zařízení pro elektronickou komunikaci), výsledky testů výkonu zařízení poskytujícího neoprávněnou výhodu, neprovedení registrace vybavení kanceláří World Curling v určeném termínu.

- (h) Trest za použití vybavení neodpovídající *Statement of Principles Regarding Competition Equipment* na soutěžích World Curling:
 - (i) první napomenutí během soutěže – hráč je ze soutěže diskvalifikován a tým zápas prohrává kontumačně,
 - (ii) druhé napomenutí během soutěže – tým je ze soutěže diskvalifikován a všichni jeho hráči se nesmějí účastnit soutěží World Curling po dobu 12 měsíců.
- (i) Herní výstroj pro curling vozíčkářů je popsáno ve *Směrnici o curlingu vozíčkářů (Wheelchair Curling Policy)*.

C4. PŘEDZÁPASOVÝ TRÉNINK

- (a) Před každým zápasem, který je součástí mistrovské soutěže WCF, je každému týmu umožněno trénovat na dráze, na které zápas sehraje.
- (b) Délka předzápasového tréninku je obvykle 7 minut pro Mixed Doubles a 9 minut pro ostatní soutěže. Začátek předzápasového tréninku bude oznámen na team meetingu.
- (c) Rozvrh předzápasových tréninků během základní části (round robin) bude plánován podle pravidla, že každý tým by měl mít stejný počet prvních i druhých tréninků. V utkáních round robin, kde se to tímto způsobem nedá určit, bude možnost výběru prvního nebo druhého tréninku určena losem mincí.
- (d) Pokud je v zápasech nadstavbové části (následujících po round robin) předem určena výhoda posledního kamene v první endu, trénuje jako první tým s výhodou posledního kamene v prvním endu.
- (e) Led bude po předzápasovém tréninku očištěn a prostor před hacky přepeblován, pokud tak rozhodne hlavní ledař.

C5. DÉLKA HRÝ

- (a) V zápasech plánovaných na 10 endů, musí být v zápasech play-off odehráno alespoň 8 endů a alespoň 6 endů ve všech ostatních zápasech.
- (b) V zápasech plánovaných na 8 endů musí být odehráno alespoň 6 endů.

C6. ČASOMÍRA

- (a) Každý tým obdrží 38 minut na přemýšlení (thinking time) pro desetiendový zápas a 30 minut na přemýšlení pro osmiendový zápas (v curlingu vozíčkářů je to 38 minut, 26 minut v mixed doubles vozíčkářů a v mixed doubles 22 minut). Tento čas je během hry zaznamenáván a mohou jej sledovat hráči i trenéři.
- (b) Nastoupí-li některý z týmů k zápasu se zpožděním, čas na přemýšlení je oběma týmům zkrácen o 3 minuty a 45 sekund (v curlingu vozíčkářů o 4 minuty a 45 sekund, v mixed doubles vozíčkářů o 3 minuty a 15 sekund a v mixed doubles o 2 minuty a 45 sekund) za každý end, jenž byl považován za odehraný (viz pravidlo R12(i)).

- (c) Je-li třeba odehrát extraend/y, herní časy jsou vynulovány a každý tým obdrží 4 minuty a 30 sekund času na přemýšlení na každý extraend (v curlingu vozíčkářů 6 minut, v mixed doubles vozíčkářů 4 minuty a v mixed doubles 3 minuty).
- (d) Zápas a jednotlivé endy začínají, jakmile vyprší čas určený na přestávku. Herní čas odhazujícího týmu se v okamžiku začátku utkání/endu nerozběhne, pokud však tým začátek zpožďuje, časomíra je spuštěna (Zpožděním se rozumí absence pohybu hráče dopředu z hacku, případně nevypuštění kamene z extenderu). Nedošlo-li ke zpoždění, je jako první spuštěna časomíra týmu s výhodou posledního kamene.
- (e) Jakmile jsou splněna všechna níže popsaná kritéria, neodhazující tým se stává týmem odhazujícím a jeho herní čas se rozběhne:
 - (i) všechny kameny dojely do cíle či přešly back line;
 - (ii) kameny posunuté porušením pravidel odhazujícím týmem a vyžadující navrácení jsou vráceny do původních pozic;
 - (iii) prostor pro odehrání kamene byl přenechán druhému týmu, osoba zodpovědná za hru v kruzích se posunula za back line a odhazující hráč a metaři se posunuli na side line.
- (f) Herní čas týmu se zastaví, jakmile se kámen dotkne tee line (hog line ve vozíčkářském curlingu) na odhodové straně.
- (g) Tým odhazuje kameny pouze, když běží či má běžet jeho herní čas.
- (h) Je-li třeba vrátit na původní pozice kameny, jež byly přemístěny nějakým vnějším vlivem, je zastaven herní čas obou týmů.
- (i) Herní čas je zastaven, kdykoli do hry vstoupí rozhodčí.
- (j) Poté, co se týmy dohodnou na skóre právě odehraného endu, začíná přestávka, během níž žádnému týmu neběží herní čas. Je-li vyžadováno měření, přestávka začne až po jeho skončení. Délka přestávek mezi endy, jež se může lišit kvůli požadavkům televize či jiným vnějším faktorům, je určena pro každou soutěž a vysvětlena na team meetingu. Trvá-li přestávka 3 minuty a více, týmy jsou informovány, jakmile zbývá poslední minuta přestávky. Týmy by neměly odhodit první kámen následujícího endu před koncem přestávky. Pokud je první kámen jakéhokoliv endu odhozen do 10 vteřin po uplynutí přestávky, čas se odhazujícímu týmu nerozběhne. Herní čas odhazujícího týmu se rozběhne ihned po skončení přestávky, neodhazuje-li již hráč kámen. Standardní délka přestávky je:
 - (i) 1 minuta po skončení každého endu, s výjimkou případu uvedeného v odstavci (j) ii). V případě, že při mixed doubles jsou za umístění pozičních kamenů před každým endem zodpovědní hráči, přidává se k času mezi endy 30 vteřin.
Týmy mohou během těchto přestávek komunikovat se svým trenérem, náhradníkem nebo jakýmkoli jiným členem realizačního týmu, pokud to uspořádání haly umožňuje.
 - (ii) 5 minut po skončení endu (7 minut v mixed doubles vozíčkářů), který zakončuje první polovinu zápasu. Týmy mohou u hrací plochy komunikovat s jakýmkoli hráčem a nehrajícím členem týmu, jež smí v daném zápase být přítomni na trenérské lavičce.

- (k) Pokud je hráči umožněno znovu odehrát kámen, rozhodčí posoudí, zda tomuto týmu odečte za opakovaný pokus čas.
- (l) Pokud má být end opakován, herní čas je vrácen na hodnoty, které byly zaznamenány na konci předchozího endu.
- (m) Pokud rozhodčí usoudí, že tým hru zbytečně zdržuje, upozorní skipa provinivšího se týmu, a pokud se následující kámen týmu do 45 sekund nedotkne tee line na odhodové straně (hog line v curlingu vozíčkářů), je okamžitě odstraněn ze hry.
- (n) Každý tým musí dokončit svou část hry v rámci vymezeného času, jinak kontumačně prohraje. Pokud se kámen dotkne tee line na odhodové straně (hog line v curlingu vozíčkářů) před vypršením časového limitu, je kámen posouzen jako včas odhozený.
- (o) Tým, kterému ubíhal čas kvůli chybě časomíry (běžela špatná časomíra), získá dvojnásobek domluveného času, o který touto chybou přišel.
- (p) Týmu, kterému neubíhal čas kvůli chybě časomíry (neběžela žádná časomíra), nebude odebrán žádný čas, odpovídající čas navíc ale bude přiznán soupeři.
- (q) Týmu, jehož čas nebyl zastaven kvůli chybě časomíry (časomíra běžela příliš dlouho), získá domluvený čas zpět.

C7. TIME-OUTY / TECHNICKÉ TIME-OUTY

- (a) Týmové time-outy budou povoleny ve všech soutěžích v rámci WCF, ať už je v nich použita časomíra, nebo ne.
- (b) Každý tým má během zápasu k dispozici jeden 60vteřinový time-out. Pro každý extra end má tým k dispozici jeden 60vteřinový time-out.
- (c) Pravidla pro time-outy jsou následující:
 - (i) Pouze hráči na ledě smí nahlásit time-out.
 - (ii) Time-out může být nahlášen kterýmkoli hráčem týmu na ledě, pokud týmu právě běží čas. Hráči signalizují týmový time-out gestem spojení rukou ve tvaru „T“.
 - (iii) Týmový time-out (kdy je časomíra zastavena) začíná, jakmile si jej hráč vyžádá, a je tvořen „cestovním časem“ určeným k tomu, aby trenér došel k týmu, a dalšími 60 vteřinami. Délka cestovního času bude pro každou soutěž určena hlavním rozhodčím. Cestovní čas dostanou všechny týmy, ať už mají, nebo nemají trenéra a ať už trenér přijde, či nepřijde k hrací ploše.
 - (iv) Pouze jedna osoba, která náleží k týmu, který si vzal time-out a která sedí ve vymezeném prostoru pro trenéry, a v případě potřeby i překladatel se smí s tímto týmem sejit. Tato osoba nebo osoby, je-li zapotřebí i překladatel, musí k týmu dojít po stanovené cestě. Jsou-li po stranách dráhy „chodníky“, nesmí tato osoba stát na ledě hrací plochy. Pokud to uspořádání haly umožňuje, smí trenér týmu, který si nevyžádal týmový time-out, se svým týmem komunikovat ze své pozice na lavičce, a to pouze po dobu 60 vteřin vlastního time-outu, nikoli však během cestovního času, a tuto komunikaci musí ukončit, jakmile tým, který si time-out vzal, pokračuje ve hře.
 - (v) Tým je upozorněn, když do konce týmového time-outu zbývá 10 vteřin.

- (vi) Jakmile vyprší čas na týmový time-out, osoba/y z trenérské lavičky musí ukončit komunikaci s týmem a okamžitě opustit hrací prostory.
- (d) Tým si může vzít technický time-out, aby požádal o rozhodnutí rozhodčího, když dojde ke zranění nebo kvůli jiným mimořádným okolnostem. Během technických time-outů je časomíra pozastavena. Pouze hráči na ledě se mohou účastnit technického time-outu. Funkcionáři týmu nebo náhradní hráči se mohou zúčastnit pouze na základě uvážení (pozvání) hlavního rozhodčího.

C8. URČENÍ KAMENŮ / LAST STONE DRAW

- (a) Tým, který je v zápasovém plánu základní části uvedený jako první, bude mít kameny s tmavými držadly; tým uvedený jako druhý bude mít kameny se světlými držadly.
- (b) Pro zápasy, jež vyžadují Last Stone Draws (LSD), platí, že na konci každého předzápasového tréninku budou různými hráči odhozeny dva kameny ke středu kruhů home endu (tj. konec dráhy, ze kterého budou odehrávány kameny v prvním endu) – první kámen s rotací po směru hodinových ručiček, druhý s rotací proti směru hodinových ručiček. Hráč (náhradník), který odhodí nebo zametá LSD, nemusí v daném zápasu nastoupit. Kterýkoli z pěti hráčů může odhazovat a/nebo zametat kterékoli LSD za podmínky, že jsou při odehrání LSD na ledě nejvýše čtyři hráči. Metení je povolené (s výjimkou curlingu vozíčkářů).

V Mixed Doubles musí být oba hráči na ledě a ve všech ostatních soutěžích musí být na ledě nejméně 3 hráči. Pokud tomu tak není, bude výsledek daného LSD zaznamenán v maximální vzdálenosti.

Curling vozíčkářů: Pokud jsou při odehrání LSD na ledě přítomni čtyři hráči stejného pohlaví, bude výsledek daného LSD zaznamenán v maximální vzdálenosti.

První kámen bude změřen a odstraněn ze hry, poté dojde k odhozu druhého kamene. Vzdálenosti zaznamenané u obou kamenů budou sečteny a vytvoří celkové LSD týmu pro daný zápas. Tým s nižším celkovým LSD získá právo zvolit si odhoz prvního, nebo druhého kamene v prvním endu daného zápasu. Pokud je celkové LSD obou týmů stejné, jsou porovnávána jednotlivá LSD a tým s nejlepším pokusem, který se neshoduje s žádným dalším, získá možnost zvolit odhoz prvního, nebo druhého kamene v prvním endu. Jsou-li všechna LSD obou týmů shodná, rozhodne o právu volby hod mincí.

- (c) Vzdálenosti LSD jsou měřeny a zaznamenávány následovně:
 - (i) Všechna jednotlivá měření probíhají od středu kruhů k nejbližší části kamene, ale hodnoty LSD se budou zobrazovat v centimetrech jako vzdálenost mezi středem kruhů a středem kamene.
 - (ii) Oficiální poloměr kamene používaný v soutěžích World Curling činí 142 mm.
 - (iii) Ke každému změřenému výsledku musí být přičten poloměr kamene 142 mm. To znamená, že kameny, které se zastaví mimo kruhy, mají hodnotu 1,854 m + 142 mm = 1,996 m.
 - (iv) Kameny kryjící střed kruhů jsou měřeny ze dvou míst (otvorů) na obvodu čtyřstopého kruhu. Tato dvě místa tvoří s otvorem ve středu kruhů pravý úhel a jsou od středu vzdálena 610 mm.

- (d) Počet kamenů LSD a rotací po směru a proti směru hodinových ručiček na každého hráče bude stanoven pro každou soutěž v závislosti na počtu utkání základní části. Čtyři hráči (dva v mixed doubles) podle základní týmové soupisky musí splnit minimální počet odhozů LSD. Dojde-li k porušení pravidla a minimální požadavky nejsou splněny, chybějící LSD budou hodnocena jako 1,996 m.
- (i) LSD odhozená v rámci utkání započítávaných do DSC náhradníkem mohou být kombinována pouze s jedním jiným hráčem, tak aby tento hráč splnil podmínku počtu LSD.
- (ii) Pokud tým odehraje celou soutěž pouze se třemi hráči, jsou požadavky na odhozy LSD chybějícího hráče rozděleny rovnoměrně mezi ostatní hráče.
- (iii) Pokud tým začne soutěž v plné sestavě, ale pak z nějakého důvodu některý hráč nemůže naplnit požadované minimum odhozů LSD, bude za každý jeho chybějící LSD týmu započítána maximální hodnota (1,996 m).

Počet započítaných utkání v základní části	Počet započítaných kamenů LSD	Minimum pro každého hráče
3	6	1 kámen, ze 4 kamenů týmu musí být 2 po směru + 2 proti směru
4	8	2 kameny, 1 po směru + 1 proti směru
5	10	2 kameny, 1 po směru + 1 proti směru
6	12	2 kameny, 1 po směru + 1 proti směru
7	14	3 kameny, alespoň 1 po směru + alespoň 1 proti směru
8	16	3 kameny, alespoň 1 po směru + alespoň 1 proti směru
9	18	4 kameny, 2 po směru + 2 proti směru
10	20	4 kameny, 2 po směru + 2 proti směru
11	22	4 kameny, 2 po směru + 2 proti směru
12	24	5 kamenů, alespoň 2 po směru + alespoň 2 proti směru
13	26	6 kamenů, alespoň 3 po směru + alespoň 3 proti směru

- (e) V soutěžích mixed doubles a mixed doubles vozičkářů odhazuje každý hráč stejné množství kamenů LSD po směru a proti směru. Je-li zápasů lichý počet, bude se množství kamenů LSD po směru a proti směru odlišovat právě o jeden za každého hráče.
- (f) Hraje-li se v soutěži pořádané World Curling základní část (v jedné skupině), v níž se každý tým utká s každým, barva kamenů a poslední kámen v prvním endu zápasů vyřazovací části jsou určeny následovně:
- (i) Tým s lepším poměrem výher/proher má právo zvolit si barvu kamenů a výhodu posledního kamene v prvním endu.
- (ii) Mají-li týmy totožný poměr výher/proher, výše umístěný tým má právo zvolit si buď barvu kamenů, nebo výhodu posledního kamene v prvním endu.
- (g) V soutěžích pořádaných World Curling, v nichž týmy hrají základní část v oddělených skupinách, má v zápasech po základní části volbu buď prvního nebo druhého tréninku, nebo barvy kamenů tým, který se umístí výše ve sloučeném pořadí skupin. Standardní postupy pro odhoz LSD (bez požadavku na minimální počet odhozených LSD) pak určí, který tým získá volbu výhody posledního kamene v prvním endu zápasu.

- (h) V soutěžích pořádaných World Curling, kde týmy hrají ve dvou skupinách a do play-off se kvalifikuje šest týmů (tři týmy z každé skupiny), jsou volby barvy kamene a odhozu prvního, nebo druhého kamene prvního endu v zápasech play-off určeny následovně:
- (i) Když tým, který se umístil na 1. místě ve své skupině, hraje proti týmu, který se umístil na 2. či 3. místě, má tým z 1. místa právo zvolit si barvu kamenů a výhodu posledního kamene v prvním endu. Pokud proti sobě hrají týmy z 1. míst svých skupin, má právo zvolit si první nebo druhý trénink, nebo barvu kamenů tým s nižším DSC. Standardní postup pro odhoz LSD (bez požadavku na minimální počet odhozených LSD) určí, který tým získá volbu výhody posledního kamene v prvním endu zápasu.
 - (ii) Když tým, který se umístil na 2. místě, hraje v play-off proti týmu, který se umístil na 3. místě, má tým z 2. místa právo zvolit si barvu kamenů a výhodu posledního kamene v prvním endu. Pokud proti sobě hrají týmy z 2. míst svých skupin, má právo zvolit si první nebo druhý trénink, nebo barvu kamenů tým s nižším DSC. Standardní postup pro odhoz LSD (bez požadavku na minimální počet odhozených LSD) určí, který tým získá volbu výhody posledního kamene v prvním endu zápasu.
 - (iii) Když proti sobě hrají týmy, které se umístily na 3. místech svých skupin, má právo zvolit si první nebo druhý trénink, nebo barvu kamenů tým s nižším DSC. Standardní postup pro odhoz LSD (bez požadavku na minimální počet odhozených LSD) určí, který tým získá volbu výhody posledního kamene v prvním endu zápasu.
- (i) Pokud se v soutěžích WCF hraje systémem dvou vzájemných zápasů s principem každý s každým v jedné skupině, jsou volby barvy kamene a odhozu prvního, nebo druhého kamene prvního endu v zápasech play-off určeny následovně:
- (i) Tým s lepším poměrem výher/proher má právo zvolit si barvu kamenů a výhodu posledního kamene v prvním endu.
 - (ii) Mají-li týmy totožný poměr výher/proher, jeden tým vyhrál oba vzájemné zápasy v základní části, má právo zvolit si barvu kamenů a výhodu posledního kamene v prvním endu.
 - (iii) Mají-li týmy totožný poměr výher/proher a každý vyhrál jeden ze vzájemných zápasů v základní části, má právo zvolit si buď barvu kamenů, nebo výhodu posledního kamene v prvním endu tým s nižším DSC.

C9. POŘADÍ TÝMŮ / DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)

- (a) Během základní části soutěže budou týmy se stejným poměrem výher/proher umístěny na stejné pozici a uvedeny v abecedním pořadí dle třípísmenného kódu země. Týmy, které ještě nehrály, jsou uvedeny jako poslední bez umístění a v abecedním pořadí podle třípísmenného kódu.
- (b) Následující kritéria (v daném pořadí) budou použita pro seřazení týmů ve skupině po odehrání základní části:
 - (i) Týmy budou řazeny dle poměru výher/proher.
 - (ii) Mají-li dva týmy stejný poměr výher/proher, výše řazený bude vítěz vzájemného zápasu.

- (iii) Mají-li tři či více týmů stejný poměr výher/proher, o jejich řazení rozhodnou výsledky vzájemných zápasů (pokud je na tomto základě určeno pořadí pouze některých týmů, o pořadí zbývajících týmů se stejným poměrem rozhodnou opět výsledky vzájemných zápasů).
- (iv) Pro všechny zbývající týmy, jejichž pořadí nemůže být určeno podle (i), (ii) ani (iii), je o pořadí určeno podle Draw Shot Challenge (DSC) popsané v písm. (f).
- (c) Pokud týmy hrají v oddělených skupinách a pořadí po základní části je určeno na základě pořadí sloučených skupin (pro stanovení výsledného pořadí nebo pro nadstavbovou část), bude toto pořadí určeno porovnáním DSC týmů umístěných v jednotlivých skupinách na stejném místě. Tým s nejnižším DSC bude umístěn nejvýše z nich.
- (d) Po skončení soutěže budou pro sestavení konečného pořadí použita následující kritéria:
- (i) V soutěžích, ve kterých se nehraje play-off, je konečné pořadí určeno tak, jak je uvedeno v písm. (b), případně v bodě d (v), je-li třeba.
- (ii) V soutěžích, kde se hraje play-off, je konečné pořadí určeno systémem play-off a tak, jak je uvedeno v bodech d (iii), (iv) a (v).
- (iii) V soutěžích, kde se nehraje o olympijské nebo paralympijské kvalifikační body, kde tým vyřazuje ze soutěže jedna prohra, budou týmy vyřazené ve stejném kole umístěny na stejném místě a seřazeny v abecedním pořadí podle svého třípísmenného kódu.
- (iv) V soutěžích, kde se hraje o olympijské nebo paralympijské kvalifikační body, kde tým vyřazuje ze soutěže jedna prohra, budou týmy vyřazené ve stejném kole seřazeny následovně:
- Pokud všechny tyto týmy odehrály v základní části stejnou skupinu, budou seřazeny ve stejném pořadí, v jakém byly seřazeny po základní části.
 - Pokud tyto týmy odehrály základní část v různých skupinách, odehrají jeden nebo více zápasů o umístění v závislosti na počtu týmů, kterých se to týká, aby bylo určeno jejich konečné pořadí.
 - V případě, že je třeba určit tým či týmy, které mají ze soutěže sestoupit, nebudou odehrány další zápasy o umístění a konečné pořadí týmů bude určeno způsobem popsáním v písm. (v).
- (v) Pokud týmy odehrály základní část v různých skupinách a nekvalifikovaly se do play-off, konečné pořadí bude určeno porovnáním DSC týmů umístěných v jednotlivých skupinách na stejném místě. Tým s nejnižším DSC bude umístěn nejvýše z nich.
- (e) Pokud jeden nebo více týmů nemohou nastoupit do soutěže, dokončit ji nebo jsou z ní vyloučeny, postupuje se podle následujících ustanovení:
- (i) Tým nenastoupí do soutěže (DNS)
- Pokud je herní rozpis přepracován, tým není vůbec uváděn.
 - Pokud není herní rozpis přepracován, tým je uveden v konečném pořadí jako poslední s poznámkou „DNS“. Pokud do soutěže nenastoupilo více týmů, budou seřazeny abecedně podle svého třípísmenného kódu.

- (ii) Pokud utkání nadstavbové části, které mělo rozhodnout o konečném pořadí, nemůže být odehráno, protože ani jeden z týmů není schopný ho odehrát, oba týmy budou umístěny shodně na nižší pozici a seřazeny abecedně podle svého třípísmenného kódu. Jedinou výjimkou je, pokud pořadí zároveň určuje postup/sestup. V takovém případě budou týmy i tak společně umístěny na vyšší pozici, ale rozhodnutí o postupu/sestupu bude učiněno podle toho, který tým se umístil výše po základní části.
- (iii) Tým soutěž nedokončí (DNF)
- Pokud tým v soutěži neodehraje všechny své zápasy v základní části, jsou všechny jeho odehrané zápasy započítány, všechny jeho následující zápasy jsou kontumovány a umístění týmu je stanoveno podle pravidla C9.
 - Pokud tým v soutěži skončí po skončení základní části, všechny jeho odehrané zápasy jsou započítány. Pokud se tým kvalifikoval pro play-off, tým je zařazen na místo nejvýše umístěného týmu mimo pozice play-off a ostatní týmy nad touto pozicí se posunou nahoru, aby vyplnily mezeru (mezery). Tento přesun musí proběhnout nejméně 2 hodiny před plánovaným časem zápasu play-off. Pokud to nelze zařídit, vyhraje následující soupeř dotčeného týmu utkání kontumačně.
 - Pokud tým v soutěži skončí během play-off, tým prohrává zápas kontumačně a umístí se v souladu s tím.
- (iv) Tým je ze soutěže vyloučen, diskvalifikován (DSQ) nebo diskvalifikován za nesportovní chování (DQB)
- Pokud je tým ze soutěže vyloučen v průběhu základní části, jsou všechny výsledky jeho odehraných zápasů zrušeny a tým je uveden jako poslední s poznámkou „DSQ“, nebo „DQB“.
 - Pokud je tým ze soutěže vyloučen po základní části, jsou všechny výsledky jeho odehraných zápasů zrušeny a tým je uveden jako poslední s poznámkou „DSQ“ nebo „DQB“.
 - Pokud je tým ze soutěže vyloučen v průběhu play-off, zápas se týmu kontumuje a je uveden jako poslední s poznámkou „DSQ“ nebo „DQB“. Konečný výsledek jeho posledního zápasu je změněn na V/P.
 - Pokud je tým vyloučen ze soutěže po jejím skončení, je tým uveden jako poslední s poznámkou „DSQ“ nebo „DQB“. Konečný výsledek jeho posledního utkání je změněn na V/P.
 - Pokud je ze soutěže vyloučeno více týmů, budou uvedeny jako poslední v abecedním pořadí podle svého třípísmenného kódu.
- (v) Pokud je více týmů umístěno podle bodů (i), (iii) nebo (iv), tyto týmy budou uvedeny v následujícím pořadí: DNS, DSQ a DQB.
- (vi) Týmy, které jsou hodnoceny jako DNF, budou započteny do světového žebříčku nebo získají kvalifikační body podle svého konečného pořadí. Týmy, které jsou hodnoceny jako DNS, DSQ nebo DQB, neobdrží žádné body.
- (f) Draw Shot Challenge (DSC) je průměrná vzdálenost všech jednotlivých Last Stone Draw, které byly odhozeny týmem v průběhu základní části, s výjimkou nejhoršího pokusu, resp. nejhorších pokusů, jak je podrobně uvedeno v bodech (ii) a (iii) níže.
- (i) Tým s nižším DSC se umístí výše. Pokud jsou DSC stejná, pak se výše umístí tým s nejlepším nestejným započítaným LSD. V případě, že jsou všechna započítaná LSD

stejná, je výše umístěn tým, jehož členská asociace je v oficiálním světovém žebříčku World Curling umístěna výše.

- (ii) Pokud připadá v úvahu celkem 11 nebo méně jednotlivých LSD, je při výpočtu průměrné vzdálenosti automaticky vyloučen jeden nejhorší pokus. Pokud připadá v úvahu více než 11 jednotlivých LSD, budou při výpočtu průměrné vzdálenosti vyloučeny dva nejhorší pokusy.
- (iii) Pokud se soutěž hraje ve více než jedné skupině a tyto skupiny mají různý počet týmů, budou za účelem zajištění stejného způsobu výpočtu DSC použity pouze LSD z prvního „stejného počtu“ utkání. Čtyři hráči (2 v mixed doubles) dle základní soupisky týmu musí minimální počet kamenů LSD splnit v rámci prvního „stejného počtu“ utkání.

C10. ROZHODČÍ

- (a) World Curling jmenuje hlavního rozhodčího a asistenta/y hlavního rozhodčího pro každou soutěž World Curling. Mezi těmito rozhodčími by měli být muži i ženy. Rozhodčí jsou schváleni svou příslušnou asociací/federací.
- (b) Rozhodčí řeší všechny spory mezi týmy, ať už je pravidla pokrývají, nebo ne.
- (c) Rozhodčí smí kdykoli v průběhu soutěže zasáhnout do hry a udělit pokyny týkající se pozic kamenů, chování hráčů a dodržování pravidel.
- (d) Hlavní rozhodčí, pokud je k tomu oprávněn, může kdykoliv zasáhnout do jakéhokoliv utkání a udělit takové pokyny k vedení hry, které považuje za vhodné.
- (e) Rozhodčí má právo odložit utkání z jakéhokoliv důvodu a určit délku odložení.
- (f) Všechny záležitosti týkající se pravidel jsou řešeny rozhodčím. V případě, že hráči s rozhodnutím rozhodčího nesouhlasí, rozhodnutí hlavního rozhodčího (nebo osoby pověřené výkonem funkce hlavního rozhodčího v době jeho nepřítomnosti) je konečné.
- (g) Hlavní rozhodčí může vyloučit hráče, trenéra nebo nehrajícího člena týmu ze hry z důvodu nevhodného chování nebo hrubého vyjadřování. Vyloučená osoba musí opustit hrací prostor a nesmí zasahovat do hry. Pokud je hráč vyloučen, nesmí na jeho pozici nastoupit náhradník.
- (h) Hlavní rozhodčí může doporučit curlingové organizaci mající příslušné pravomoci diskvalifikaci (případně přerušování činnosti) jakéhokoliv hráče, trenéra či nehrajícího člena týmu z probíhajících či budoucích soutěží.