



Olympische Winter Sport

DE CURLING REGELS

En

Competitie Regels

oktober 2016

THE SPIRIT OF CURLING

Curling is een spel van vaardigheid en traditie. Een goed uitgevoerde afgifte van een steen is een genot om naar te kijken en het is ook prettig om te zien dat de oude tradities in curling toegepast worden. Curlers willen graag winnen, maar nooit ten koste van hun tegenstanders. Een echte Curler is er niet op uit zijn tegenstander af te leiden of slecht te laten spelen en zou liever verliezen dan op een oneerlijke manier winnen.

Curlers zullen nooit bewust de regels overtreden of tegen de tradities ingaan. Mochten zij merken dat dit toch onbewust is gebeurd, dan zullen zij die overtreding meteen goedmaken.

Het eerste doel van het spel is om de onderlinge vaardigheid vast te stellen, maar de geest van het spel vereist ook sportiviteit, vriendelijkheid en goed gedrag. Deze eigenschappen zouden van invloed moeten zijn op de interpretatie van de regels van het spel en op het gedrag van alle deelnemers, zowel op het ijs als daar buiten.

HERZIENINGSPROCES

De Curling Regels en de Competitie Regels worden door de Competitie & Regel commissie van de World Curling Federation (WCF) jaarlijks herzien. Bonden die lid zijn van de WCF kunnen schriftelijke voorstellen indienen voor herziening van de regels aan het secretariaat van de WCF voor 15 mei. Tijdens het jaarlijkse congres van de WCF worden de voorstellen besproken, waarna tijdens de algemene ledenvergadering van de WCF over de voorstellen wordt gestemd.

Missie van de WCF

De Wereld Curling Federatie wil de favoriete Olympische / Paralympische Winter team sport worden van de wereld.

WCF SECRETARIAAT

3 Atholl Crescent

Perth, PH1 5NG, Schotland

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

info@worldcurling.org www.worldcurling.org

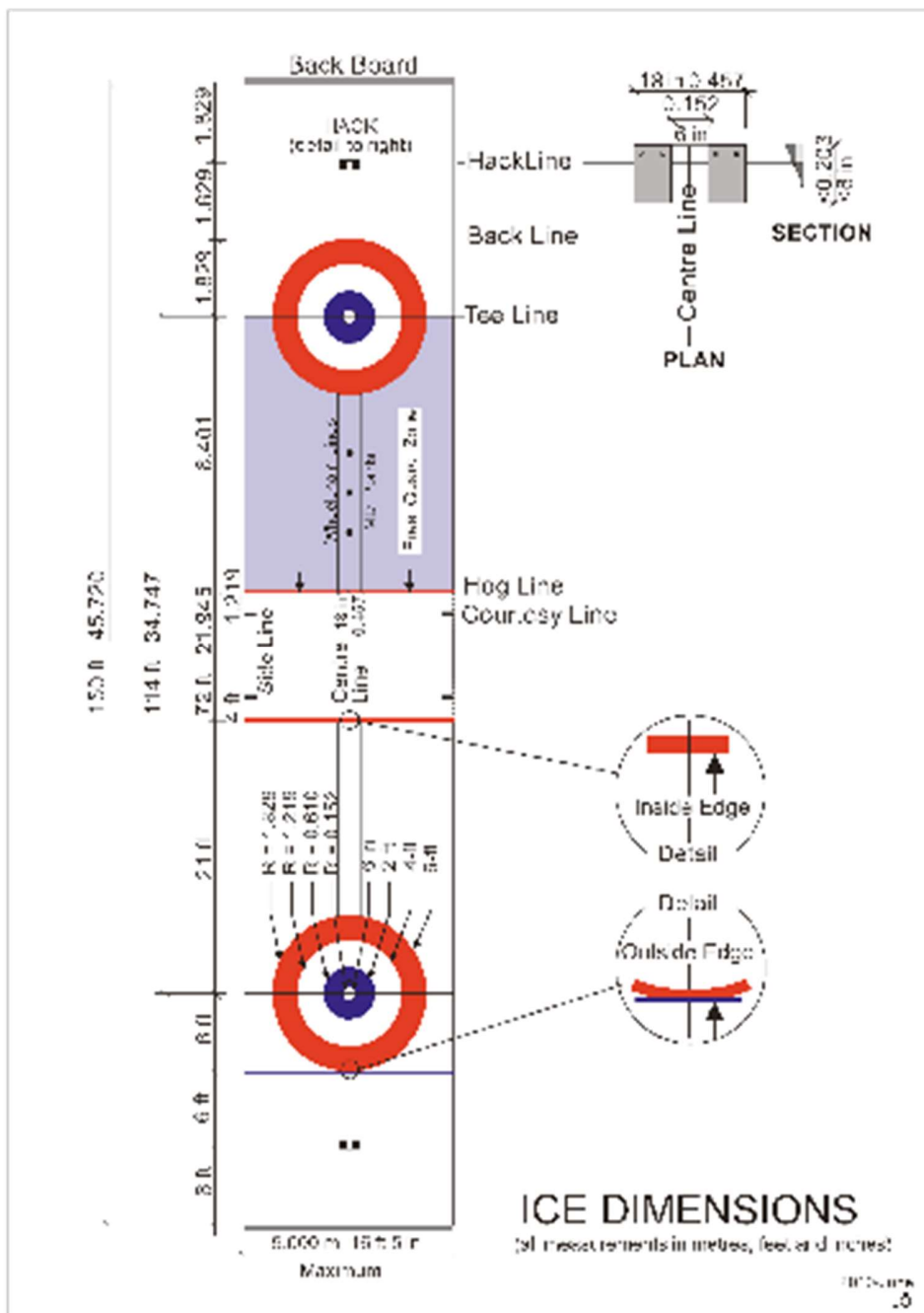
INHOUDSOPGAVE	pagina
The Spirit of Curling (de geest van het spel)/Herzieningsproces/Missie van de WCF	2
Inhoudsopgave.....	3
Curlingregels:	
R1. De 'sheet' (speelveld)	4
R2. Stenen.....	5
R3. Teams	6
R4. Positie van de spelers	8
R5. Het gooien van de steen.....	8
R6. Free Guard Zone (FGZ).....	9
R7. Vegen.....	10
R8. Aangeraakte stenen in beweging	10
R9. Verplaatste stilliggende stenen	11
R10. Uitrusting.....	12
R11. Puntentelling	13
R12. Onderbroken wedstrijden	14
R13. Rolstoel curling.....	14
R14. Mixed curling.....	15
R15. Gemengd dubbel curling	16
R16. Verboden middelen.....	17
R17. Onbehoorlijk gedrag	17
Competitie regels:	
C1. Algemeen.....	18
C2. Deelnemende teams.....	18
C3. Kleding / Uitrusting.....	20
C4. Oefensessies voor de wedstrijden.....	20
C5. Lengte van de wedstrijden	21
C6. Wedstrijd tijd.....	21
C7. Team time-outs / Technical time outs.....	22
C8. Toewijzing van stenen	23
C9. Procedure team rangorde	25
C10. Scheidsrechters.....	26
Wedstrijden – Speelsystemen.....	27
Kwalificaties – Wereld Kampioenschappen mannen en vrouwen.....	31
Kwalificaties – Wereld Junioren Kampioenschappen (WJCC).....	31
Wereld Senioren (WSCC), Wereld Mixed Doubles (WMDCC) & Wereld Mixed Curling Championships (WMXCC)	32
Pacific Asia Curling Kampioenschappen (PACC).....	33
Europese Curling Kampioenschappen (ECC)	34
Kwalificatie systemen – De Amerikaanse Zone.....	35
Minimale standaard, Bevoegdheid	38
Tie breakers voor kwalificaties en degradaties.....	39
Play-off systemen	46
Dress Code	47
Verklaring van woorden	48

DE CURLING REGELS

Deze regels zijn van toepassing op elke wedstrijd of competitie die door een bevoegde curling organisatie daarop van toepassing worden verklaard.

R1. SHEET (SPEELVELD)

- a. De lengte van de ijs sheet is 45,720 m, gemeten vanaf de binnenkant van de achterwanden. De breedte van de sheet is max. 5,00 m, gemeten vanaf de binnenkant van de zijlijnen. Dit gebied wordt begrensd door lijnen te trekken of verdelers te plaatsen op de buitenranden. Indien de afmetingen van een bepaalde ruimte niet voldoende zijn voor deze afmetingen, dan kan de lengte worden teruggebracht tot min. 44,501 m en de breedte tot min. 4,420 m.
- b. Aan beide uiteindes van de sheet worden er duidelijk waarneembare parallelle lijnen in het ijs aangebracht van zijlijn naar zijlijn als volgt:
 - i. de tee lijn, max. 1,27 cm breed, zodanig geplaatst dat het midden van de lijn op 17,375 m vanaf het midden van de sheet ligt.
 - ii. de achter lijn, max. 1,27 cm breed, zo geplaatst dat de buitenrand op 1,829 m vanaf het midden van de tee lijn ligt
 - iii. de hog lijn, 10,16 cm breed, zo geplaatst dat de binnenrand op 6,401 m vanaf het midden van de tee lijn ligt.
 - iv. De midden lijn, max. 1,27 cm breed, die het midden van beide tee lijnen verbindt en nog 3,658 m voorbij het midden van elke tee lijn doorgetrokken wordt.
 - v. De hack lijn, 0,457 m lang en max. 1,27 cm breed, evenwijdig aan de tee lijn aan beide uiteinden van de midden lijn.
 - vi. De courtesy (beleefdheids) lijn, 15,24 cm lang en max. 1,27 cm breed, op 1,219 m buiten en evenwijdig aan de hog lijnen aan beide zijden van de sheet.
- c. Voor rolstoelcurling worden, op beide uiteinden van de sheet, 2 dunne rolstoel lijnen evenwijdig aan en langs beide zijden van de midden lijn geplaatst, vanaf de hog lijn tot aan de buitenste rand van de dichtstbijzijnde cirkel, waarbij de buitenrand van iedere lijn op 0,457 m vanaf de midden lijn ligt.
- d. Een centrum markering (tee) wordt op het kruispunt van tee lijn en midden lijn geplaatst. Om de tee als centrum worden 4 concentrische cirkels geplaatst aan iedere uiteinde van de sheet, waarbij de buitenste rand van de buitenste cirkel een straal heeft van 1,829 m, de volgende cirkel heeft een straal van 1,219 m, de volgende cirkel heeft een straal van 0,610 m en de binnenste cirkel heeft minimaal een straal van 15,24 cm.
- e. Er worden 2 hacks geplaatst op de hack lijnen aan weerszijden van de midden lijn, waarbij de binnenste rand van iedere hack op 7,62 cm vanaf het midden van de midden lijn ligt. Een hack zal niet breder zijn dan 15,24 cm. De hack wordt vastgemaakt aan een geschikt materiaal en de binnenrand van dat materiaal wordt geplaatst op de binnenste rand van de hack lijn, zodat de hack niet meer dan 20,32 cm voor de hack lijn uitsteekt. Als de hack in het ijs wordt geplaatst dan mag dat niet meer dan 3,81 cm diep liggen.



R2. STENEN

- a. Een curlingsteen is rond met een omvang van niet meer dan 91,44 cm, een hoogte van min. 11,43 cm en een gewicht, met inbegrip van het handvat (handle) en de bout van niet meer dan 19,96 kg en niet minder dan 17,24 kg.

- b. Elk team gebruikt een set van acht curlingstenen met dezelfde kleur handles en individueel voorzien van duidelijke merktekens. Als een steen beschadigd raakt en ongeschikt wordt om mee te spelen, wordt een vervangende steen gebruikt. Als geen vervangende steen beschikbaar is, dan wordt een steen die al eerder in het end is gebruikt opnieuw gebruikt.
- c. Als een steen tijdens het spel breekt, dan wordt door beide teams, met inachtneming van de "Spirit of Curling" bepaald waar de sten(en) word(t)(en) geplaatst. Als door beide teams geen overeenstemming kan worden bereikt, wordt het end over gespeeld.
- d. Als een steen in beweging omrolt of op zijn zijkant of bovenkant tot stilstand komt, dan wordt de steen onmiddellijk uit het spel genomen.
- e. Als tijdens het afgeven van de steen de handle volledig van de steen loskomt, kan de speler besluiten de gespeelde steen te gebruiken zoals hij is gespeeld of opnieuw te spelen nadat eventuele verplaatste stenen in de positie voorafgaand aan dit voorval zijn teruggeplaatst.
- f. Een steen die niet volledig voorbij de binnenrand van de hog lijn aan de speelzijde tot stilstand komt, wordt onmiddellijk uit het spel genomen tenzij het een andere steen heeft geraakt, in welk geval de steen blijft liggen waar het tot stilstand kwam.
- g. Een steen die volledig de buitenste rand van de achter lijn passeert, wordt onmiddellijk uit het spel genomen.
- h. Een steen die een verdeler of zijlijn raakt, wordt onmiddellijk uit het spel genomen, waarbij vermeden moet worden dat de steen op naastliggende sheet terechtkomt.
- i. Een steen mag alleen met het oog worden gemeten totdat de laatste steen van het end tot stilstand is gekomen, behalve om te bepalen of een steen in het spel is of, voordat de tweede, derde of vierde steen van een end wordt gespeeld, om te bepalen of een steen in de Free Guard Zone ligt.
- j. Teams mogen geen veranderingen aanbrengen aan de stenen of voorwerpen op of over hun speelstenen plaatsen.

R3. TEAMS

- a. Een team bestaat uit 4 spelers. Elke speler gooit 2 stenen na elkaar in ieder end en afgewisseld door een steen van een tegenstander.
- b. Een team maakt de speelvolgorde en de skip en vice-skip posities bekend voor aanvang van een wedstrijd en wijzigt deze volgorde en posities niet tijdens die wedstrijd met inachtneming van (d) (ii). Een team dat met opzet tijdens de wedstrijd de speelvolgorde of posities wijzigt, verliest de wedstrijd, behalve als dat gebeurt omdat de wissel speler wordt ingebracht.

- c. Als bij aanvang van een wedstrijd een speler afwezig is, mag het team of:
 - i. de wedstrijd beginnen met drie spelers, waarbij de eerste twee spelers ieder drie stenen gooien en de derde speler twee stenen. De ontbrekende speler mag in de vooraf afgesproken volgorde en positie in het spel komen bij aanvang van een nieuw end; of
 - ii. de wedstrijd beginnen met een gekwalificeerde wisselspeler.

- d. Wanneer een speler niet in staat is om verder te spelen in een wedstrijd, mag het team of:
 - i. doorspelen met de overgebleven drie spelers, waarbij de speler die de wedstrijd verliet mag terugkeren op enig moment op voorwaarde dat de twee stenen van die terugkerende speler worden gespeeld binnen de afgesproken volgorde in dat end. Een speler mag slechts een keer in een wedstrijd het spel verlaten en terug keren; of
 - ii. een gekwalificeerde wisselspeler in het team brengen aan het begin van een end, waarbij de speel volgorde en skip en vice-skip posities mogen wijzigen (de gewijzigde volgorde is dan van toepassing op de rest van de wedstrijd) en de uitgevallen speler niet meer terug mag keren in die wedstrijd.

- e. Een team mag niet met minder dan drie spelers spelen en alle spelers moeten de hun toegewezen stenen spelen in ieder end.

- f. In competities waarin wisselers zijn toegestaan mag een team niet meer dan één wisselspeler inschrijven en inzetten tijdens die competitie. Wordt deze regel overtreden, dan verliest het overtredende team de wedstrijd.

- g. Als een speler zijn eerste steen in een end heeft gegooid en niet in staat is om zijn tweede steen te gooien, dan geldt de volgende procedure voor het vervolg van dat end. Als het gaat om:
 - i. de eerste speler, dan gooit de tweede speler de steen
 - ii. de tweede speler, dan gooit de eerste speler de steen
 - iii. de derde speler, dan gooit de tweede speler de steen
 - iv. de vierde speler, dan gooit de derde speler de steen

- h. Als een speler die aan de beurt is niet in staat is om zijn beide stenen te gooien dan geldt de volgende procedure voor het vervolg van dat end. Als het gaat om
 - i. de eerste speler, dan gooit de tweede speler drie stenen, waarna de derde speler drie stenen gooit en tenslotte gooit de vierde speler de laatste twee stenen
 - ii. de tweede speler, dan gooit de eerste speler een derde steen, waarna de derde speler drie stenen gooit en tenslotte gooit de vierde speler de laatste twee stenen
 - iii. de derde speler, dan gooit de eerste speler de eerste steen van die derde speler, waarna de tweede speler de tweede steen van de derde speler gooit en tenslotte gooit de vierde speler de laatste twee stenen
 - iv. de vierde speler, dan gooit de tweede speler de eerste steen van de vierde speler en de derde speler gooit de tweede steen van de vierde speler

R4. POSITIE VAN DE SPELERS

- a. Het team dat niet aan de beurt is om te gooien (non-delivering team):
- i. Tijdens het gooien staan de spelers langs de zij lijnen tussen de courtesy lijnen. Echter:
 - de skip en / of de vice-skip mogen achter de achter lijn stil staan aan de playing end, maar mogen de skip of vice-skip van het spelende team niet in de weg staan, en
 - de speler die aan de beurt is om als volgende te gooien mag langs de zijkant van de sheet staan achter de delivering end.
 - ii. Deze spelers mogen geen positie innemen of bewegingen maken die het andere team zouden kunnen hinderen, afleiden of intimideren. Als dat wel gebeurt of als een situatie van buitenaf een speler afleidt tijdens het spelen van de steen, dan mag die speler besluiten de gespeelde steen te gebruiken zoals hij is gespeeld of de steen opnieuw spelen nadat eventuele verplaatste stenen in de positie voorafgaand aan deze overtreding zijn teruggeplaatst.
- b. Het team dat aan de beurt is om te gooien (delivering team):
- i. De skip, of vice-skip wanneer de skip aan de beurt is om te gooien of niet op het ijs aanwezig is, heeft de leiding in het huis.
 - ii. De speler die de leiding heeft in het huis staat achter de hog lijn en met tenminste een voet/wiel op het ijs aan de playing end terwijl er gegooid wordt.
 - iii. De spelers die niet de baas zijn in het huis of aan de beurt zijn om te gooien staan klaar om te vegen.
 - iv. Elk onjuiste positie van spelers resulteert in het verwijderen uit het spel van de gespeelde steen en alle verplaatste stenen worden door het niet spelende team in de positie voorafgaand aan deze overtreding teruggeplaatst.

R5. HET GOOIEN VAN DE STEEN

- a. Tenzij vooraf vastgesteld, of vastgesteld door een Last Stone Draw (LSD), bepalen de teams die tegenover elkaar staan in een wedstrijd door het opgooien van een munt welk team de eerste steen zal gooien in het eerste end. Deze volgorde wordt aangehouden totdat een van de teams scoort, waarna het team dat het laatst gescoord heeft de eerste steen gooit in een volgend end.
- b. Tenzij vooraf vastgesteld heeft het team dat de eerste steen gooit in het eerste end de keuze van de kleur van de stenen voor die wedstrijd.
- c. Rechtshandige spelers gooien vanuit de hack links van de midden lijn en linkshandige spelers gooien vanuit de hack rechts van de midden lijn. Een steen dat uit de verkeerde hack wordt gegooid, wordt uit het spel verwijderd en eventuele verplaatste stenen worden door de tegenstander in de positie voorafgaand aan deze overtreding teruggeplaatst.
- d. Een steen moet duidelijk worden losgelaten voordat het de hog lijn bereikt aan de delivery end. Als de speler daarin niet slaagt, dan wordt de steen door spelers van zijn team uit het spel gehaald.

- e. Als bij een hog lijn overtreding de steen niet onmiddellijk wordt verwijderd en een andere steen wordt geraakt, wordt de steen alsnog uit het spel gehaald en eventuele verplaatste stenen worden door de tegenstander in de positie voorafgaand aan deze overtreding teruggeplaatst.
- f. Een steen is in het spel, en beschouwd als delivered, als hij de tee lijn(hog lijn voor rolstoel curling) bereikt aan de delivery end. Een steen die de bedoelde lijn niet heeft bereikt mag teruggebracht worden naar de speler en opnieuw gegooid.
- g. Alle spelers moeten klaarstaan om, als zij aan de beurt zijn, hun steen te gooien en niet onredelijk veel tijd nemen om te spelen.
- h. Als een speler een steen speelt van de tegenstander, dan mag die steen eerst tot stilstand komen, om daarna vervangen te worden door een eigen steen.
- i. Als een speler een steen speelt buiten zijn beurt, dan wordt verder gespeeld in die volgorde als of er geen fout is gemaakt. De speler die zijn beurt heeft gemist gooit in dat end de laatste steen. Als niet vastgesteld kan worden welke speler in een verkeerde volgorde heeft gespeeld, dan zal de speler die de eerste steen heeft gegooid in dat end ook de laatste steen gooien in dat end.
- j. Als een speler per ongeluk te veel stenen gooit in een end, wordt verder gespeeld alsof de fout niet is gemaakt en de laatste speler van dat team zal overeenkomstig minder stenen gooien.
- k. Als een team twee stenen achter elkaar gooit in hetzelfde end:
 - i. wordt de tweede steen verwijderd en worden eventuele verplaatste stenen door de tegenstander in de positie voorafgaand aan deze overtreding teruggeplaatst. De speler die per ongeluk de steen gooide, gooit die steen opnieuw als laatste steen in dat end.
 - ii. wordt, als de fout pas ontdekt wordt nadat een volgende steen is gegooid, het end over gespeeld.

R6. FREE GUARD ZONE (FGZ)

- a. Een steen die tot stilstand komt tussen de hog lijn en de tee lijn en niet in het huis aan de playing end, wordt beschouwd te liggen in een gebied dat wordt aangeduid als de FGZ. Ook stenen die in het spel zijn, op of voor de hog lijn, nadat ze stenen hebben geraakt in de FGZ, worden beschouwd als liggend in de FGZ.
- b. Als, voordat de vijfde steen wordt gegooid, een speelsteen een steen van de tegenstander, al dan niet rechtstreeks, wegspeelt uit de FGZ naar een buiten spel positie, dan wordt de speelsteen uit het spel verwijderd en worden eventuele verplaatste stenen door de tegenstander in de positie voorafgaand aan deze overtreding teruggeplaatst.

R7. VEGEN

- a. De veeg beweging mag in elke richting gaan (niet noodzakelijk over de hele breedte van de steen), mag geen vuil voor een bewegende steen neerleggen en moet eindigen opzij van de steen.
- b. Een stilliggende steen moet eerst in beweging worden gezet voordat deze geveegd kan worden. Een steen die in beweging wordt gezet door een andere steen in beweging, zowel direct als indirect, mag voor de tee lijn aan de playing end geveegd worden door een of meer spelers van het eigen team.
- c. Een steen die gegooid is, mag geveegd worden door een of meer spelers van het spelende team, voor de tee lijn aan de playing end.
- d. Niemand mag ooit een steen van de tegenstander vegen behalve achter de tee lijn aan de playing end en mag niet beginnen met het vegen van deze steen totdat deze de tee lijn heeft bereikt.
- e. Achter de tee lijn aan de playing end mag nooit meer dan één speler van ieder team vegen. Dit mag elke speler zijn van het gooiende team, maar alleen de skip of vice-skip van het niet-gooiende team.
- f. Achter de tee lijn heeft het eigen team het eerste recht z'n steen te vegen, maar mag daarbij de tegenstander niet in de weg staan of beletten te vegen.
- g. Als er een veegfout plaatsvindt, mag het niet-overtredende team besluiten om de steen te gebruiken zoals deze tot stilstand komt, of de steen en alle stenen die er door zijn geraakt, te plaatsen zoals zij tot stilstand zouden zijn gekomen als er geen veegfout was gemaakt.

R8. AANGERAACKE STENEN IN BEWEGING

- a. Tussen de tee lijn aan de delivery end en de hog lijn aan de playing end:
 - i. als een steen in beweging wordt aangeraakt door het eigen team of door hun uitrusting, moet de steen onmiddellijk door het team uit het spel worden genomen. Het is geen overtreding als degene die de steen gooit deze twee keer aanraakt voordat de steen de hog lijn aan de delivery end bereikt.
 - ii. als een steen in beweging wordt aangeraakt door een tegenstander, zijn uitrusting of door iets of iemand van buitenaf wordt beïnvloed:
 - moet de steen opnieuw gespeeld worden, in het geval dat het de speelsteen betreft.
 - wordt de steen door het eigen team geplaatst waar zij redelijkerwijs denken dat het tot stilstand zou zijn gekomen als het niet was aangeraakt, in het geval dat de steen niet de speelsteen betreft.
- b. Binnen de hog lijn aan de playing end:
 - i. als een steen in beweging wordt aangeraakt door het eigen team of door hun uitrusting, wacht men tot alle stenen stil liggen en dan mag het niet-overtredende team kiezen uit:

- de aangeraakte steen verwijderen en alle stenen die na het aanraken van de steen door die steen zijn verplaatst terugplaatsen in de positie voorafgaand aan deze overtreding; of
 - alle stenen laten liggen waar zij tot stilstand zijn gekomen; of
 - alle stenen plaatsen waar zij redelijkerwijs denken dat de stenen tot stilstand zouden zijn gekomen als de steen in beweging niet aangeraakt was.
- ii. als een steen in beweging wordt aangeraakt door een tegenstander of zijn uitrusting, wacht men tot alle stenen stil liggen en dan plaatst het niet-overtredende team de stenen waar zij redelijkerwijs vinden dat die stenen tot stilstand zouden zijn gekomen als de steen in beweging niet was aangeraakt.
 - iii. als een steen in beweging wordt aangeraakt door iets of iemand van buitenaf, wacht men tot alle stenen tot stilstand zijn gekomen en daarna worden zij geplaatst waar zij tot stilstand zouden zijn gekomen als het incident zich niet had voorgedaan. Als de teams het niet eens kunnen worden, wordt de steen opnieuw gegooid nadat alle verplaatste stenen in de positie voorafgaand aan deze overtreding zijn teruggeplaatst. Als men het niet eens is over deze posities, moet het end over gespeeld worden.
- c. Last Stone Draw (LSD) stenen:
- i. als een van de spelers van het spelende team een steen in beweging aanraakt of dat veroorzaakt, moet de steen verwijderd worden en wordt als afstand 199,6 cm genoteerd.
 - ii. als een speler van het niet-spelende team een steen in beweging aanraakt of dat veroorzaakt, wordt de steen opnieuw gegooid.
 - iii. als iets of iemand van buitenaf een steen in beweging aanraakt of dat veroorzaakt, wordt de steen opnieuw gegooid.
- d. Als een steen in beweging wordt geraakt door een steen die van de sheet randen afketst, dan mag het niet-gooiende team de steen plaatsen waar zij denken dat de steen in redelijkheid tot stilstand was gekomen als de bewegende steen niet was geraakt.

R9. VERPLAATSTE STILLIGGENDE STENEN

- a. Als een stilliggende steen die geen invloed zou hebben gehad op het resultaat van een bewegende steen, wordt bewogen door een speler, wordt de steen in de positie voorafgaand aan deze overtreding teruggelegd door het team dat de overtreding niet heeft gemaakt.
- b. Als een stilliggende steen die geen invloed zou hebben gehad op het resultaat van een bewegende steen wordt bewogen door iets of iemand van buitenaf, wordt de steen in de positie voorafgaand aan deze overtreding teruggelegd, met instemming van de teams.
- c. Als een steen die de koers van een bewegende steen zou hebben veranderd wordt bewogen door een speler, wacht men tot alle stenen tot stilstand zijn gekomen, waarna het team dat de overtreding niet heeft gemaakt de volgende keuzes heeft:
 - i. alle stenen laten liggen zoals ze liggen; of
 - ii. de steen uit het spel halen waarvan de koers zou zijn veranderd en eventuele stenen die na de overtreding verplaatst zijn, terugplaatsen in de positie voorafgaand aan deze overtreding; of

- iii. alle stenen in die posities plaatsen waarvan het team redelijkerwijs vermoedt dat ze zouden hebben gelegen als een steen niet bewogen was.
- d. Als een steen die de koers van een bewegende steen zou hebben veranderd wordt bewogen door iets of iemand van buitenaf, wacht men tot alle stenen tot stilstand zijn gekomen, waarna ze in de positie waarin ze zouden hebben gelegen als een steen niet bewogen was, worden teruggeplaatst.

Als de teams het hierover niet eens worden, dan wordt de steen opnieuw gespeeld nadat alle bewogen stenen in de positie voorafgaand aan deze overtreding zijn teruggeplaatst. Als geen overeenstemming wordt bereikt over de posities van de stenen, moet het end over worden gespeeld.

- e. Als een steen bewogen wordt doordat stenen van de sheet dividers afketsen, dan worden de stenen in de positie voorafgaand aan deze overtreding teruggeplaatst door het niet spelende team.
- f. Last Stone Draw (LSD) stenen:
 - i. als een lid van het spelende team een stilliggende steen beweegt of dit veroorzaakt voordat de wedstrijdleiding de meting heeft verricht, moet de steen verwijderd worden en wordt als afstand 199,6 cm genoteerd.
 - ii. als een speler van het niet-spelende team een stilliggende steen beweegt of dit veroorzaakt voordat de wedstrijdleiding de meting heeft verricht, zal de steen door het spelende team in de positie voorafgaand aan deze overtreding teruggeplaatst worden.
 - iii. als iemand of iets van buitenaf een stilliggende steen beweegt of dit veroorzaakt voordat de wedstrijdleiding de meting heeft verricht, zal de steen door het spelende team in de positie voorafgaand aan deze overtreding teruggeplaatst worden.

R10. UITRUSTING

- a. Een speler veroorzaakt geen schade aan het ijs door zijn uitrusting, handafdrukken of lichaamsafdrukken. De procedure is:
 - 1^e incident = 1^e officiële waarschuwing op het ijs, beschadiging herstellen
 - 2^e incident = 2^e officiële waarschuwing op het ijs, beschadiging herstellen
 - 3^e incident = beschadiging herstellen en speler uit de wedstrijd verwijderen
- b. Geen enkel stuk uitrusting mag zonder toezicht op het ijs achtergelaten worden.
- c. Teams mogen geen elektronische communicatiemiddelen gebruiken, of enig ander middel om de stem aan te passen, tijdens een wedstrijd. Met uitzondering van stopwatches die alleen tijdinformatie geven, is het gebruik van elektronische hulpmiddelen die tijdens de wedstrijd op het ijs spelers van informatie voorzien, verboden.
- d. Als goed functionerende elektronische hog lijn apparatuur wordt gebruikt:
 - i. moet het handvat op de juiste wijze geactiveerd worden zodat deze tijdens het gooien functioneert, anders wordt de steen aangemerkt als een hog line overtreding.

- ii. er mag geen handschoen of want gedragen worden aan de hand waarmee de steen wordt gegooid. Bij een overtreding wordt de gespeelde steen uit het spel verwijderd en zullen verplaatste stenen door het niet spelende team in de positie voorafgaand aan de overtreding teruggeplaatst worden.
- e. Het gebruik van een extender wordt als volgt beperkt:
- i. de extender mag niet gebruikt worden in WCF competities of kwalificatiewedstrijden daarvoor, met uitzondering van rolstoelcurling.
 - ii. spelers die met een extender spelen moeten daarmee alle stenen tijdens de gehele wedstrijd gooien.
 - iii. de steen moet gegooid worden langs een rechte lijn van de hack naar het beoogde doel.
 - iv. de steen moet duidelijk losgelaten zijn uit de extender voordat de voorste voet van de speler de tee lijn heeft bereikt aan de delivery end. Een steen is in het spel en wordt beschouwd als delivered, als hij de hog lijn bereikt aan de delivery end.
 - v. een extender mag geen ander mechanisch voordeel opleveren dan te dienen als een verlenging van de arm / hand.
 - vi. Als er een overtreding optreedt tijdens de delivery met een extender, dan wordt de gespeelde steen uit het spel verwijderd en zullen verplaatste stenen door het niet overtredende team in de positie voorafgaand aan de overtreding teruggeplaatst worden.

R11. PUNTENTELLING

- a. Het resultaat van een wedstrijd wordt bepaald door een meerderheid aan punten als het vastgestelde aantal ends zijn gespeeld, of wanneer een team de overwinning geeft aan zijn tegenstander, of wanneer een team op rekenkundige basis wordt uitgeschakeld (niet meer kan winnen) mits het minimum aantal ends is gespeeld. Als de score gelijk is aan het einde van het vastgestelde aantal ends, wordt het spel voortgezet in extra end(s) en wint het team dat het eerste scoort.
- b. Na afloop van een end scoort een team één punt voor elk van zijn eigen stenen dat ligt in of raakt aan het huis en die dichterbij het midden van het huis (tee) liggen dan enige steen van de tegenstander.
- c. De score van een end wordt vastgesteld als de verantwoordelijke skips of vice-skips het eens zijn over de score. Als stenen die mogelijk invloed zouden hebben gehad op de score in een end bewogen worden voordat de score is vastgesteld, krijgt het niet-overtredende team het voordeel dat mogelijk uit een meting komt.
- d. Bij het vaststellen van de score van een end, als teams niet visueel kunnen bepalen welke stenen dichterbij de tee liggen of het huis raken, wordt een meet instrument gebruikt. Er wordt gemeten van de tee naar het dichtstbijzijnde punt van de steen. De verantwoordelijke persoon in het huis van beide teams mogen elke meting, uitgevoerd met een meet instrument, observeren.
- e. Wanneer twee of meer stenen zo dicht bij de tee liggen dat een meet instrument niet gebruikt kan worden, wordt de score visueel beoordeeld.

- f. Als noch met een meet instrument, noch visueel een beslissing kan worden bereikt, dan worden de stenen beschouwd als gelijk, en:
 - i. als de meting nodig was om te bepalen welk team in dat end heeft gescoord, wordt het end geblankt (geen score).
 - ii. als de meting nodig was om additionele punten te bepalen, dan tellen alleen de stenen die dichterbij de tee liggen.

- g. Als iets of iemand van buitenaf stenen verplaatst die van invloed zouden zijn geweest op de score voordat de score is vastgesteld, dan geldt het volgende:
 - i. als de verplaatste stenen zouden hebben bepaald welk team in een end had gescoord, dan wordt het end opnieuw gespeeld.
 - ii. als een team gescoord heeft en de verplaatste ste(e)n(en) zouden additionele punten hebben opgeleverd, mag het team kiezen tussen het overspelen van het end of de punten die vastgesteld waren houden.

- h. Alleen een team dat aan de beurt is om te gooien, mag de wedstrijd opgeven. Als een team de wedstrijd opgeeft voordat een end is afgelopen, wordt op dat moment de score vastgesteld op de volgende manier:
 - i. als beide teams nog stenen te gooien hebben, worden X-en op het scorebord genoteerd.
 - ii. als nog maar een team stenen te gooien heeft, dan
 - worden er geen punten gegeven als het team dat al zijn stenen heeft gegooid tellende stenen in het huis heeft liggen en worden er X-en op het scorebord geplaatst.
 - worden het aantal tellende stenen in het huis op het scorebord genoteerd van het team dat nog stenen te gooien heeft.
 - worden, als er geen stenen in het huis liggen, X-en op het scorebord genoteerd.

- i. Als een team niet klaar is om op de toegewezen tijd aan de wedstrijd te beginnen, geldt het volgende:
 - i. bij een vertraging tot 15 minuten krijgt het niet-overtredende team een punt en de keuze voor eerste of tweede steen in het eerste werkelijk te spelen end; een end wordt beschouwd te zijn gespeeld.
 - ii. bij een vertraging van 15 tot 30 minuten krijgt het niet-overtredende team nog een punt en de keuze voor eerste of tweede steen in het eerste werkelijk te spelen end; twee ends worden beschouwd te zijn gespeeld.
 - iii. als na 30 minuten de wedstrijd nog niet is begonnen, dan wordt het niet-overtredende team tot winnaar verklaard.

- j. De eindstand van een niet gespeelde wedstrijd wordt genoteerd als "W – L" (win – loss).

R12. ONDERBROKEN WEDSTRIJDEN

Als om welke reden dan ook een wedstrijd wordt onderbroken, begint het spel weer waar het gestopt was.

R13. ROLSTOEL CURLING

- a. De stenen worden gespeeld vanuit een stilstaande rolstoel.
- b. Wanneer de steen gespeeld wordt van een plek tussen de hack en de buitenrand van de bovenkant van de cirkel aan de delivery end, dan moet de stoel zo worden opgesteld dat de steen op de midden lijn ligt. Wanneer de steen gespeeld wordt vanaf een plek tussen de buitenrand van de bovenkant van de cirkel en de hog lijn aan de delivery end, dan dient de stoel zodanig opgesteld te zijn dat de volledige breedte van de steen binnen de rolstoel lijnen is.
- c. Tijdens het afgeven van de steen mogen de voeten van de speler het ijs niet raken en moeten de wielen van de rolstoel rechtstreeks op het ijs staan.
- d. Het afgeven van de steen gebeurt ofwel op de conventionele manier met de arm en hand, ofwel met gebruik van een stok (delivery stick). De steen moet duidelijk losgelaten zijn voordat de steen de hog lijn bereikt aan de delivery end.
- e. Een steen is in het spel als de steen de hog lijn aan de delivery end heeft bereikt. Een steen die de hog lijn aan de delivery end nog niet heeft bereikt mag opnieuw worden gespeeld.
- f. Vegen is niet toegestaan.
- g. Als er een overtreding optreedt tijdens de delivery, dan wordt de gespeelde steen uit het spel verwijderd en zullen verplaatste stenen door het niet overtredende team in de positie voorafgaand aan de overtreding teruggeplaatst worden.
- h. Bij WCF rolstoel competities moet elk team uit vier spelers bestaan die allemaal stenen gooien en die bij alle wedstrijden uit zowel vrouwen als mannen moeten bestaan. Een team die deze regel overtreedt, verliest de wedstrijd.
- i. Alle wedstrijden zijn 8 ends.

R14. GEMENGD CURLING

- a. Een team bestaat uit vier spelers, twee mannen en twee vrouwen en deze moeten stenen om en om spelen (M, V, M, V of V, M, V, M). Er zijn geen vervangers toegestaan.
- b. Als een team met drie spelers speelt, moeten de overgebleven spelers nog steeds om en om spelen (M, V, M of VF, M, V). Als dit gebeurt tijdens de wedstrijd, mag de volgorde van spelers gewijzigd worden om aan dit criterium te kunnen voldoen.
- c. Elke speler kan als skip of vice-skip fungeren, zolang ze maar van tegengesteld geslacht zijn.
- d. Alle wedstrijden zijn 8 ends.

- e. Elk team mag een coach en een andere team official hebben. Alleen deze twee personen mogen op de voor de coaches gereserveerde bank plaatsnemen.

R15. GEMENGD DUBBEL CURLING

- a. Een team bestaat uit twee spelers, een man en een vrouw. Er zijn geen vervangers toegestaan. Een team moet een wedstrijd opgeven als niet beide spelers in staat zijn de gehele wedstrijd te spelen. Elk team mag een coach en een andere official hebben.
- b. De puntentelling is hetzelfde als in het gewone curling spel. De “geplaatste” stenen die aan het begin van ieder end geplaatst worden, mogen meegeteld worden in de score.
- c. Alle wedstrijden zijn 8 ends.
- d. Elk team gooit 5 stenen per end. De speler die voor zijn team de eerste steen van het end gooit moet ook de laatste steen van dat end voor zijn team gooien. Het andere teamlid gooit de tweede, derde en vierde steen van dat end. Welke speler de eerste steen gooit voor het team kan per end gewijzigd worden.
- e. Geen stenen, met inbegrip van de “geplaatste” stenen en de stenen in het huis, mogen uit het spel worden gespeeld voordat de vierde steen van dat end wordt gegooid (de vierde steen die gegooid wordt is de eerste steen die een andere steen mag wegspelen). Als hier een overtreding tegen wordt gemaakt, wordt de gespeelde steen uit het spel genomen en zullen verplaatste stenen door het niet overtredende team in de positie voorafgaand aan de overtreding teruggeplaatst worden.
- f. Voor het begin van ieder end plaatst een van de teams de “geplaatste” steen aan de playing end, op een van de twee posities, A of B. De tegenstander plaatst zijn “geplaatste” steen in de nog vrije positie (A of B). De posities zijn:
 - i. positie A: de steen wordt zo geplaatst dat hij midden op de midden lijn ligt en direct voor of direct achter een van 3 punten op het ijs. Die punten op de midden lijn zijn:
 - halverwege de hog lijn en de buitenste rand van de bovenkant van het huis (= punt 1)
 - 0,915 m vanaf punt 1 dichterbij het huis
 - 0,915 m vanaf punt 1 dichterbij de hog lijnOp basis van de ijscondities en wanneer er geen official aanwezig is om een besluit te nemen, zullen de teams voor elke sheet de definitieve plaats voor positie A vaststellen voorafgaand aan de oefentijd voor de wedstrijd en die positie moet voor de hele wedstrijd worden gebruikt.
 - ii. positie B: de steen wordt in het huis geplaatst midden op de midden lijn en rakend aan de achterrاند van de vier-voet cirkel.
 - iii. Power Play: eenmaal tijdens de wedstrijd heeft elk team, op een moment waarop zij mogen beslissen over de “geplaatste” stenen, het recht die stenen te plaatsen in de “Power Play” positie. De steen in het huis (B) dat toebehoort aan het team met de laatste steen in dat end wordt geplaatst aan een zijkant van het huis naar keuze met de achterkant van de steen tegen de

teelijn op het punt waar de 8-voet en 12-voet cirkels bij elkaar komen. De guard steen (A) wordt dan aan dezelfde kant van het huis geplaatst op dezelfde afstand als was vastgesteld voor de centre guard. De "Power Play" optie mag niet gebruikt worden in extra ends.

- g. Welk team beslist over de plaatsing van de "geplaatste" steen wordt als volgt bepaald:
 - i. in het eerste end wordt dit bepaald door de Last Stone Draw (LSD). Het team met de kortste LSD afstand mag beslissen over de plaatsing.
 - ii. na het eerste end wordt de beslissing genomen door het team dat niet heeft gescoord.
 - iii. als door geen van beide teams wordt gescoord in een end dan beslist het team dat de eerste steen gooid in dat end.
- h. Het team dat een "geplaatste" steen heeft op positie A (voor het huis) gooit de eerste steen in dat end en het team met een "geplaatste" steen op positie B (in het huis) gooit de tweede steen in dat end.
- i. Terwijl een speler een steen gooit mag de andere speler van het team zich overal op het ijs van de sheet bevinden. Als de steen gegooid is mag er door een of beide spelers worden geveegd. Dit geldt ook voor andere stenen van het team die in beweging zijn voor de tee lijn aan de playing end. Dit geldt voor alle stenen die door het team worden gegooid, ook de LSD.
- j. Als er een overtreding optreedt tijdens de delivery, dan wordt de gespeelde steen uit het spel verwijderd en zullen verplaatste stenen door het niet overtredende team in de positie voorafgaand aan de overtreding teruggeplaatst worden. Mocht de fout pas opgemerkt worden nadat een volgende steen is gegooid, wordt er doorgespeeld alsof de fout niet gemaakt is. Echter, de speler die de eerste steen heeft gegooid mag maximaal 2 stenen gooien in dat end.

R16. VERBODEN MIDDELEN

Het gebruik van alle vormen van prestatie verhogende middelen, zonder therapeutische vrijstelling, ongeacht of ze bewust of onbewust zijn ingenomen, is onethisch en verboden. Als dit gebruik plaatsvindt dan wordt de speler(s) gediskwalificeerd en hun bond geïnformeerd. Dit gebruik kan leiden tot verdere schorsing.

R17. ONBEHOORLIJK GEDRAG

Onfatsoenlijk gedrag, onbehoorlijk of beledigend taalgebruik, ruw gebruik van materialen of opzettelijke schade veroorzaakt door enig teamlid is niet toegestaan. Een schending van deze regel kan leiden tot de schorsing van de overtredende persoon/personen door de daartoe bevoegde curling organisatie.

COMPETITIE REGELS

C1. ALGEMEEN

- a. De spelregels voor WCF wedstrijden zijn de actuele regels van de World Curling Federation (WCF). Als daarop aanpassingen zijn, worden die uitgelegd tijdens de team bijeenkomst (Team Meeting).
- b. De data van WCF wedstrijden worden vastgesteld door het bestuur van de WCF.
- c. De speelschema's en de programmering van het evenement worden bepaald door de WCF in overleg met het organisatie comité.
- d. Roken, inclusief e-smoking apparaten, is verboden binnen het wedstrijd terrein bij WCF wedstrijden.
- e. De antidoping regels en procedures van de WCF, die aan de eisen van de World Doping Agency voldoen, zijn van toepassing en gepubliceerd in de WCF Anti-Doping Pamphlet.
- f. Iedere afwijking van de aanbevolen afmetingen van de baan moet door de WCF worden goedgekeurd.
- g. Bij WCF kampioenschappen worden gouden medailles gegeven aan de teams die eerste worden, zilveren medailles aan de teams die tweede worden en bronzen medailles aan de teams die derde worden. De 5 spelers (2 bij gemengd dubbel, 4 bij gemengde teams) en hun coach ontvangen medailles, mits zij aanwezig zijn en hun team verplichtingen nakomen en op het podium mogen komen. Bij de Olympische Winterspelen, de Jeugd Olympische Spelen en de Paralympische Spelen ontvangen alleen de spelers medailles en mogen alleen zij op het podium komen.

C2. DEELNEMENDE TEAMS

- a. Elk team wordt door zijn Bond/Federatie afgevaardigd.
- b. Als een afgevaardigd team niet bereid is of niet in staat is om deel te nemen, benoemt de betreffende Bond/ Federatie een ander team.
- c. De teams voor ieder evenement moeten tenminste 14 dagen voor het begin van het evenement bekend gemaakt worden. Een vervanging moet voor het einde van de team meeting bekend gemaakt worden.
- d. Alle spelers op WCF wedstrijden moeten bona fide leden van de Bond /Federatie zijn en aan hun verplichtingen hebben voldaan.
- e. Om deel te mogen nemen aan de World Junior Curling Championships (WJCC) en kwalificatie toernooien, moet een speler jonger dan 21 jaar oud zijn op de 30^{ste} dag van juni van het jaar onmiddellijk voorafgaand aan het jaar waarin de kampioenschappen plaatsvinden.

- f. Om deel te mogen nemen aan de World Senior Curling Championships (WSCC) en kwalificatie toernooien, moet een speler niet jonger dan 50 jaar oud zijn op de 30^{ste} dag van juni van het jaar onmiddellijk voorafgaand aan het jaar waarin de kampioenschappen plaatsvinden.
- g. Om deel te mogen nemen aan de World Wheelchair Curling Championships (WWhCC) en kwalificatie toernooien, moet een speler ernstige beperkingen hebben aan de onderbenen / bewegingsfunctie en gebruikt een rolstoel voor de dagelijkse mobiliteit of kwalificeert zich binnen de criteria van deelname.
- h. Alle spelers en hun coach moeten de Team Meeting (bijeenkomst) bijwonen. Wanneer daar, zonder toestemming van de hoofd scheidsrechter niet aan wordt voldaan, verliest dat team het voordeel van de laatste steen in hun eerste wedstrijd. Alleen de spelers van het team, de coach, een team leider en een tolk, indien nodig, mogen aanwezig zijn. Voor teams die deelnemen aan wedstrijden na de volledig gespeelde round robin geldt een verplichte aanwezigheid tijdens de play-off bijeenkomsten van een of twee teamleden (spelers of coach). Als daar niet aan wordt voldaan, dan kunnen ze geen gebruik maken van de keuzes (1^{ste} of 2^e practice, kleur van de stenen, enz) waar ze wel recht op hebben.
- i. De speelvolgorde van het team, de skip en vice-skip, de reservespeler en coach worden op het originele team formulier geschreven dat aan het einde van de Team Meeting aan de hoofd scheidsrechter wordt overhandigd. Een eventuele team begeleider / nationale coach / tolk worden, indien van toepassing, ook vermeld. Tenminste 15 minuten voorafgaand aan de oefentijd voor een wedstrijd moet een team formulier (op papier of digitaal) aan de hoofd scheidsrechter worden ingeleverd waarmee de originele volgorde wordt bevestigd of een wijziging wordt aangegeven.
- j. Een team moet een toernooi beginnen met vier spelers (twee bij Mixed Doubles) die stenen gooien. Een team verliest elke wedstrijd tijdens dat toernooi totdat ze een wedstrijd kunnen starten met vier gekwalificeerde spelers. Bij verzachtende omstandigheden en met goedkeuring van tenminste 3 personen (de voorzitter of vertegenwoordiger van de WCF, de Technische Afgevaardigde van het evenement en de Hoofdscheidsrechter van het evenement) kan een team toegestaan worden om met 3 spelers aan een toernooi te beginnen.
- k. Tijdens een wedstrijd is het voor de coach, de reserve speler en alle andere team officials verboden om te communiceren met hun teamleden of zich op te houden binnen het speel gebied behalve tijdens duidelijk aangegeven pauzes of een team time-out. Deze beperking geldt voor alle vormen van communicatie, gesproken, met gebaren, geschreven of elektronisch, daarin ook begrepen een poging om te gebaren voor het nemen van een team time-out. De coach, de reserve speler en een team official mogen deelnemen aan de oefentijd voor het evenement en voor de wedstrijden, maar mogen niet met het team communiceren tijdens de Last Stone Draw. Tijdens de wedstrijd is elke vorm van ongeoorloofde communicatie van de coachbank met iedereen buiten de specifiek bestemde coach ruimte verboden. Coaches en ander team personeel op de coachbank mogen niet naar uitzendingen kijken of luisteren. De persoon die deze regel overtreedt, wordt tijdens die wedstrijd van de coachbank verwijderd.
- l. Ten behoeve van de identificatie voor de media en het publiek worden teams aangeduid met de naam waaronder hun Bond/Federatie deelneemt en met de naam van de skip.

C3. KLEDING / UITRUSTING

- a. Alle teamleden dragen identieke kleding en geschikt schoeisel bij het betreden van het speelveld voor zowel wedstrijden als oefensessies. Het team draagt shirts en trainingsjasjes / truien in lichte kleuren als zij stenen toegewezen krijgen met lichte handles en in donkere kleuren als zij stenen krijgen toegewezen met donkere handles. De kleuren van deze kleding moeten voor het begin van elke competitie aan de WCF worden doorgegeven. De teamcoaches / officials moeten teamkleding of een nationaal uniform dragen als zij het speelveld betreden. Rood wordt beschouwd als een donkere kleur.
- b. Elk shirt en jas/trui wordt voorzien van de achternaam van de speler in letters van 5,08 cm of groter op de bovenkant van het achterpand van het kledingstuk, en de naam waaronder de Bond/Federatie deelneemt in dezelfde of groter formaat letters, boven de taille. Indien gewenst mag er ook een nationaal symbool op het achterpand worden afgebeeld, maar alleen als toevoeging aan de naam waaronder de Bond/Federatie deelneemt en geplaatst tussen die naam en de achternaam van de speler. Als er twee of meer spelers in een team zijn met dezelfde achternaam wordt ook de eerste letter van de voornaam afgebeeld.
- c. Reclame mag op de kleding of uitrusting van een speler alleen voorkomen indien volledig in overeenstemming met de huidige regels die door de WCF zijn uitgevaardigd. De WCF behoudt zich het recht voor om het dragen van kleding of gebruik van uitrusting te verbieden dat beschouwd kan worden als onaanvaardbaar of ongeschikt voor WCF wedstrijden. De huidige WCF dress code staat vermeld op pagina 48 van dit boek.
- d. Een speler of coach die incorrecte team kleding draagt, wordt de toegang tot de curlingbaan en de coachbank ontnomen.
- e. Iedere speler zal voor het begin van een wedstrijd een goedgekeurde veger aangeven en alleen die speler mag met die veger tijdens die wedstrijd spelen. Straf: als de speler de veger van een andere speler gebruikt wordt de steen uit het spel verwijderd.
- f. Spelers mogen de bezem koppen niet vervangen tijdens een wedstrijd anders dan met speciale toestemming van de hoofdscheidsrechter. Straf: als zonder toestemming een verandering plaatsvindt, verliest het team de wedstrijd.
- g. Als een speler tijdens de wedstrijd wordt vervangen, dan moet de vervanger de bezem kop gebruiken van de speler die vervangen wordt. Straf: als een nieuwe bezem kop ingebracht wordt, dan verliest het team de wedstrijd.
- h. Alle uitrusting dat tijdens een wedstrijd wordt gebruikt op het ijs bij toernooien van de WCF moet voldoen aan de WCF Standaarden voor de Uitrusting zoals is omschreven en gepubliceerd op de website van de WCF. Redenen waarom uitrusting niet goedgekeurd wordt kunnen onder andere zijn: beschadiging van het ijs, niet in overeenstemming met bestaande regels en standaarden (bijv. Electronische apparaten voor communicatie), resultaten van prestatie tests waaruit een oneerlijk voordeel blijkt, het niet aanmelden van de uitrusting bij de WCF voor de deadline.
- i. De straf voor het gebruik van uitrusting bij WCF toernooien dat niet voldoet aan de standaarden voor Toernooi Uitrusting dat door de WCF is vastgesteld:

- (i) Bij de eerste overtreding tijdens het toernooi: de speler wordt gediskwalificeerd voor de rest van het toernooi en het team verliest de wedstrijd.
- (ii) Bij de tweede overtreding tijdens het toernooi: het team wordt gediskwalificeerd voor de rest van het toernooi en de spelers mogen voor een periode van 12 maanden niet deelnemen aan WCF toernooien.

C4. OEFENSESSIES VOOR DE WEDSTIJDEN

- a. Voorafgaand aan iedere wedstrijd bij WCF competities wordt voor elk team een oefensessie toegestaan op de sheet waarop zal worden gespeeld.
- b. De tijd en de duur van de oefensessie wordt in de Team Meeting meegedeeld.
- c. Het schema voor de oefensessies tijdens de voorrondes (round robin) zal zo veel mogelijk vooraf worden vastgesteld op basis van het criterium dat ieder team een gelijk aantal keren de eerste en de tweede oefensessie krijgt. Bij de wedstrijden in de voorronde, waarbij dit niet vooraf kan worden bepaald, mag de winnaar van een toss kiezen voor een eerste of tweede oefensessie.
- d. In de wedstrijden na de voorrondes, als vooraf is vastgesteld welk team de laatste steen heeft in het eerste end, zal het team dat in het eerste end de laatste steen heeft als eerste oefenen.
- e. Als de hoofd ijsmeester het nodig acht, zal het ijs na de oefensessie worden schoongemaakt en opnieuw worden voorzien van pebble.

C5. LENGTE VAN DE WEDSTRIJDEN

- a. Bij wedstrijden die over 10 ends gaan, moeten in de voorrondes en in tie-breaker wedstrijden minimaal 6 ends worden gespeeld en in de finale ronde minimaal 8 ends.
- b. Bij wedstrijden die over 8 ends gaan, moeten minimaal 6 ends worden gespeeld.

C6. WEDSTRIJD TIJD

- a. Elk team krijgt 38 minuten denktijd voor een wedstrijd van 10 ends en 30 minuten denktijd voor een wedstrijd van 8 ends (38 minuten voor rolstoel curling en 22 minuten voor mixed doubles curling). Deze tijd wordt bijgehouden en is zichtbaar voor de teams en coaches gedurende de wedstrijd.
- b. Als een team de start van de wedstrijd vertraagt, wordt de denktijd voor elk team met 3 minuten 45 seconden verminderd (4 minuten 45 seconden voor rolstoel curling en 2 minuten 45 seconden voor mixed doubles curling) voor elk end dat beschouwd wordt te zijn gespeeld (volgens het Curling Reglement R11(i)).

- c. Als er extra ends nodig zijn, worden de klokken teruggezet en krijgt elk team 4 minuten 30 seconden denktijd voor ieder extra end (6 minuten voor rolstoel curling en 3 minuten voor mixed doubles curling).
- d. De wedstrijd en elk end start als de toegewezen pauze tijd voorbij is. De klok van het team dat als eerste zijn steen moet gooien loopt niet bij de start van de wedstrijd / het end, behalve als het team de start uitstelt (er is geen voorwaartse beweging vanuit de hack of de steen wordt niet gegooid met de delivery stick). Als er geen uitstel is, dan is de eerste klok die gestart wordt die van het team dat de tweede steen gooit.
- e. Als aan alle hieronder genoemde criteria is voldaan, wordt het niet-gooiende team het gooiende team en begint voor dat team de klok te lopen:
 - i. alle stenen tot stilstand zijn gekomen of de achter lijn gepasseerd hebben en
 - ii. stenen die vanwege overtredingen, gemaakt door het gooiende team, zijn verplaatst, zijn teruggeplaatst in de positie voorafgaand aan de overtreding en
 - iii. het speelgebied is afgestaan aan het andere team, degene die verantwoordelijk is voor het huis achter de achter lijn staat en de gooier en de vegers aan de zijkant van de sheet staan.
- f. De klok van een team stopt als de gespeelde steen de tee lijn (hog lijn bij rolstoelcurling) aan het delivery end bereikt.
- g. Een team gooit alleen stenen als hun klok loopt of reglementair moet lopen. Bij overtreding moet de steen opnieuw worden gegooid nadat eventuele verplaatste stenen door het niet spelende team in de positie voorafgaand aan de overtreding teruggeplaatst worden. De klok van het overtredende team zal meteen starten als de stenen teruggeplaatst zijn stopt weer als de opnieuw gegooide steen de teelijn heeft bereikt (hog lijn bij rolstoelcurling) aan het delivery end .
- h. Als er stenen moeten worden teruggeplaatst vanwege een overtreding veroorzaakt door iets van buitenaf worden beide klokken stil gezet.
- i. Klokken worden stil gezet wanneer een scheidsechter tussen beide komt.
- j. Nadat de teams de score van een end zijn overeengekomen is er een pauze moment waarin geen van beide klokken lopen. Als er een meting nodig is, begint de pauze als de meting voltooid is. De duur van de pauze tussen de ends kan verschillen vanwege de eisen van de televisie of andere externe factoren en wordt voor elke competitie vastgesteld en uitgelegd bij de Team Meeting. Als een pauze 3 minuten of langer is, worden de teams gewaarschuwd als er nog 1 minuut over is. Teams mogen hun eerste steen van het volgende end pas spelen als er minder dan 10 seconden van de pauze tijd resteert. De klok van het gooiende team gaat automatisch lopen na afloop van de pauze, behalve als het team al aan het spelen van zijn steen is begonnen. De duur van de pauze zal meestal zijn:
 - i. 1 minuut na afloop van ieder end, behalve zoals vermeld in (j)(ii). De teams mogen geen contact hebben op welke manier ook met een coach, reserve speler of andere team officials.
 - ii. 5 minuten na afloop van het end halverwege de wedstrijd . Teams mogen contact hebben, binnen het speel gebied, met elke speler en team official die voor die wedstrijd gerechtigd is op de

coachbank te zitten.

- k. Als een speler een steen opnieuw mag gooien, besluit de scheidsrechter of de benodigde tijd daarvoor van de speeltijd van dat team afgetrokken wordt.
- l. Als een end opnieuw moet worden gespeeld, worden de klokken teruggezet naar de tijd waarop het voorgaande end werd voltooid.
- m. Als een scheidsrechter bepaalt dat een team onnodig oponthoud veroorzaakt, stelt de scheidsrechter de skip van het overtredende team daarvan in kennis en als, na die mededeling, de volgende steen die gegooid wordt niet binnen 45 seconden de tee lijn (bij rolstoel curling de hog lijn) aan de delivery end heeft bereikt, wordt de steen onmiddellijk uit het spel genomen.
- n. Ieder team moet zijn deel van het spel hebben afgerond binnen de gegeven tijd. Lukt dat niet, dan gaat de wedstrijd voor het team dat door z'n tijd loopt, verloren. Als een steen de tee lijn (bij rolstoelcurling de hog lijn) aan de delivery end bereikt voordat de tijd afloopt, wordt de steen beschouwd als op tijd gegooid.
- o. Wanneer de klok van een team ongeoorloofd heeft gelopen (verkeerde klok) dan zal de overeengekomen verkeerde tijd dubbel teruggezet worden op de klok.
- p. Als bij een team door een tijdfout de klok niet heeft gelopen, dan zal er geen tijd in mindering worden gebracht bij dat team, maar zal bij het andere team tijd worden toegevoegd in redelijkheid.

C7. TEAM TIME-OUTS / TECHNICAL TIME-OUTS

- a. Time-outs zijn bij alle WCF toernooien toegestaan, ongeacht of er gebruik wordt gemaakt van een klok.
- b. Ieder team mag een time-out van 60 seconden aanvragen tijdens een wedstrijd over 10 ends en een time-out van 60 seconden in iedere extra end.
- c. De procedures bij team time-outs zijn als volgt:
 - i. Alleen de spelers op het ijs mogen een time-out aanvragen.
 - ii. Time-outs kunnen door iedere speler van het team op het ijs worden gevraagd, maar alleen terwijl hun eigen klok loopt. Spelers geven een time-out aan met een 'T' hand gebaar.
 - iii. Een team time out (als de klok wordt stopgezet) start zodra de time out is aangevraagd en bestaat uit de tijd die de coach nodig heeft om het team te bereiken plus 60 seconden. De 'reistijd' wordt tijdens elk evenement vastgesteld door de Chief Umpire en wordt aan elk team toegekend ongeacht of zij een coach hebben en ongeacht of de coach naar het speelveld komt of niet..
 - iv. Eén persoon uit de aangewezen coach plaatsen en indien nodig een vertaler van het team dat de time-out aanvraagt mag contact hebben met het team. Deze persoon of personen, als er een tolk nodig is, moeten de aangewezen route volgen naar het team. Als er langs het ijs loopbanen zijn, mag die persoon niet op de ijsvloer staan.
 - v. Het team wordt gewaarschuwd als er nog 10 seconden over zijn in de time-out.
 - vi. Als de team time out voorbij is, moet de perso(n)en van de coach bank stoppen met overleggen en het speelgebied direct verlaten.

- d. Een technische time-out kan door een team worden aangevraagd om een beslissing van de scheidsrechter te vragen, voor een blessure of andere onvoorziene omstandigheden. Wedstrijd klokken worden stopgezet tijdens technische time-outs.

C8. TOEWIJZING VAN STENEN

- a. Het team dat als eerste wordt genoemd in het schema van de round robin wedstrijden speelt met de stenen met de donker gekleurde handles, het team dat als tweede wordt genoemd speelt met de stenen met de licht gekleurde handles.
- b. Bij de round robin wedstrijden wordt na de oefensessie een Last Stone Draw (LSD) gespeeld. Twee verschillende spelers spelen één steen naar de tee aan de home end. De eerste steen met een "met de klok mee" rotatie en de tweede steen met een "tegen de klok in" rotatie. Een speler (wisselspeler) die de LSD steen gooit hoeft niet in die wedstrijd mee te spelen. Vegen is toegestaan (behalve bij rolstoelcurling). Bij Mixed curling moet een speler van ieder geslacht een steen gooien, maar het team bepaalt de vegers, ongeacht hun geslacht.
De eerste steen wordt gemeten en verwijderd voordat de tweede steen wordt gespeeld. De som van de gemeten afstand van beide stenen bepaalt de LSD voor die wedstrijd. Het team met de kortste totale LSD afstand mag kiezen. Als beide teams dezelfde afstand hebben, zullen de individuele LSD stenen worden vergeleken en degene met de beste niet gelijke LSD mag kiezen of zij de eerste steen of de tweede steen in het eerste end gooien. Wanneer ook de individuele LSD van de teams precies gelijk is zal er een munt worden opgegooid om de keuze te bepalen.
- c. LSD afstanden zullen op de volgende wijze gemeten en vastgelegd worden:
 - i. Alle eenmalige afstanden worden gemeten van de tee naar het dichtsbijzijnde punt op de steen, maar de afstanden worden weergegeven in centimeters van de tee naar het midden van de steen.
 - ii. De officiële radius bij WCF wedstrijden is 14.2 cm.
 - iii. De radius van 14.2 cm wordt bij iedere gemeten afstand opgeteld. Dit houdt in dat de afstand voor stenen die niet in het huis zijn als volgt wordt berekend: $185,4 \text{ cm} + 14,2 \text{ cm} = 199,6 \text{ cm}$.
 - iv. Stenen die de tee bedekken worden gemeten vanaf 2 punten (gaten) aan de rand van de 4-voet cirkel. Deze 2 punten staan in een hoek van 90° t.o.v. de centre hole en zijn 0,61 m. Van de centre hole af.
- d. Het aantal te gooien LSD stenen en het te gooien aantal "met de klok mee" en "tegen de klok in" stenen per speler, wordt bepaald per competitie en is afhankelijk van het aantal round robin wedstrijden. Op basis van het oorspronkelijke formulier voor de team opstelling zullen de 4 spelers (2 in Mixed Doubles) het minimaal vastgelegde aantal LSD stenen gooien. Als er een overtreding met betrekking tot dit minimum wordt geconstateerd, dan wordt de bewuste LSD genoteerd als 199,6 cm. LSD stenen die door een wisselspeler zijn gegooid kunnen aan het einde van de round robin opgeteld worden bij de stenen van één andere speler zodat deze speler het minimum aantal gegooid LSD stenen bereikt.

Round robin wedstrijd	Aantal LSD stenen	Minimum voor elke speler
4	8	2 stenen, 1 met de klok mee + 1 tegen de klok in
5	10	2 stenen, 1 met de klok mee + 1 tegen de klok in
6	12	2 stenen, 1 met de klok mee + 1 tegen de klok in
7	14	3 stenen, minstens 1 met de klok mee + minstens 1 tegen de klok in
8	16	3 stenen, minstens 1 met de klok mee + minstens 1 tegen de klok in
9	18	4 stenen, 2 met de klok mee + 2 tegen de klok in
10	20	4 stenen, 2 met de klok mee + 2 tegen de klok in
11	22	4 stenen, 2 met de klok mee + 2 tegen de klok in

- e. Tijdens mixed doubles competities gooit elke speler een gelijk aantal stenen met een "met de klok mee" en "tegen de klok in" rotatie. Als het aantal te spelen wedstrijden oneven is, dan moet elke speler een steen met een afwijkende rotatie gooien.
- f. Als bij WCF competities een round robin wordt gespeeld (1 groep) waarbij alle deelnemende teams tegen alle andere teams spelen, wordt de eerste steen in het eerste end van de wedstrijden na de round robin als volgt bepaald:
- i. Het team met de meeste winst partijen in de round robin heeft de keus om de eerste of tweede steen te gooien in het eerste end;
 - ii. Als de teams een gelijk aantal winst partijen hebben, heeft de winnaar van de onderlinge round robin wedstrijd de keus om de eerste of tweede steen te gooien in het eerste end;
 - iii. Ongeacht (i) en (ii) geldt bij competities met het Page Play-off systeem dat het team dat de wedstrijd van 1 tegen 2 wint de keuze krijgt om in de wedstrijd om de gouden medaille de eerste of de tweede steen te gooien in het eerste end; het team dat de halve finale wedstrijd verliest, heeft de keus de eerste of de tweede steen te gooien in het eerste end van de wedstrijd om de bronzen medaille.
- g. Bij WCF competities, waarbij teams tijdens de round robin in aparte groepen zijn ingedeeld, mag bij de play-off wedstrijden, indien het teams betreft uit dezelfde groep zal gehandeld worden volgens C 8 f, en bij teams uit verschillende groepen zal het team met de lagere DSC kiezen tussen de eerste of tweede oefensessie of de kleur van de handles. Daarna zullen normale LSD procedures (zonder minimum eisen) bepalend zijn voor de keuze tussen de eerste of de tweede steen in het eerste end.
- h. In wedstrijden na de round robin fase waarbij vooraf is vastgesteld welk team in het eerste end de eerste steen gooit, mag dit team de kleur van de handles kiezen.

C9. PROCEDURE TEAM RANGORDE / DRAW SHOT CHALLENGE

- a. Tijdens het round robin gedeelte van de competitie, worden teams met hetzelfde aantal gewonnen en verloren wedstrijden, alfabetisch vermeld op basis van hun drie letter code op dezelfde positie.
- b. De volgende criteria (in deze volgorde) zullen dienen om de plaats van de teams te bepalen na afloop van de round robin (voorrunde):
 - i. de volgorde van de teams wordt bepaald op basis van het aantal winst partijen;
 - ii. als twee teams gelijk eindigen zal het team dat de onderlinge round robin wedstrijd heeft gewonnen hoger geplaatst worden;
 - iii. Als drie of meer teams gelijk eindigen zullen de uitslagen van de round robin tussen die teams de volgorde bepalen (als deze methode voor enkele teams wel en voor andere teams niet tot een volgorde leiden, dan wordt er gekeken naar de onderlinge uitslagen van de overblijvende teams en zal dat de volgorde bepalen);
 - iv. Voor alle verdere situaties waarvoor (i), (ii) of (iii) geen uitsluitel geven, wordt de volgorde bepaald door gebruik te maken van de Draw Shot Challenge (DSC). Deze DSC is de gemiddelde afstand van alle individuele Last Stone Draw (LSD) stenen die door een team tijdens de round robin zijn gespeeld. Als er totaal 11 of minder individuele stenen worden gegooid, dan wordt de slechtste LSD score bij het berekenen van de gemiddelde afstand niet meegeteld. Als er meer dan 11 individuele stenen worden gegooid, dan worden de twee slechtste LSD scores bij het berekenen van de gemiddelde afstand niet meegeteld. Het team met de laagste DSC wordt hoger geplaatst. Als de DSC's gelijk zijn, dan wordt het team met de beste niet gelijke meetellende LSD hoger geplaatst. Als alle meetellende LSD's hetzelfde zijn, dan wordt het team dat hoger genoteerd staat in de WCF World Ranking lijst, hoger genoteerd.
 - v. De finale rangorde voor teams die in verschillende groepen spelen en zich niet kwalificeren voor de play-offs, wordt bepaald door de DSC's van de teams op dezelfde rangorde in de verschillende groepen te vergelijken. Het team met de beste DSC krijgt de hoogste notering.
 - vi. Tijdens evenementen waarin een team door een enkel verlies uitgeschakeld wordt, krijgen alle teams die tijdens dezelfde ronde worden uitgeschakeld, dezelfde rangorde en worden ze genoteerd op basis van hun drie letter code, alfabetisch.
- c. Als meerdere teams gelijk eindigen op play-off posities, dan wordt maximaal een ronde tie-breakers gespeeld om te bepalen welke teams doorgaan naar de play-off. Team(s) kunnen uitgeschakeld worden, zonder het spelen van een extra wedstrijd, als meer dan een ronde tie-breakers nodig zouden zijn.
- d. Als meerdere teams gelijk eindigen op een challenge positie, dan wordt maximaal een ronde tie-breakers gespeeld. Team(s) kunnen de challenge positie voorkomen, zonder het spelen van een extra wedstrijd, als meer dan een ronde tie-breakers nodig zouden zijn.
- e. Als meerdere teams gelijk eindigen op een degradatie positie, dan wordt maximaal een ronde tie-breakers gespeeld. Team(s) kunnen degraderen of degradatie voorkomen, zonder het spelen van een extra wedstrijd als meer dan een ronde tie-breakers nodig zouden zijn.
- f. Soms kan een enkele wedstrijd zowel degradatie van een team bepalen en het terechtkomen in een challenge positie. Als meerdere teams gelijk eindigen voor een challenge positie na een tie-breaker

wedstrijd, dan bepaalt de WCF team rangorde procedure welk team de challenge wedstrijd speelt.

C10. SCHEIDSRECHTERS

- a. De WCF benoemt een hoofd scheidsrechter en de assistent scheidsrechter(s) voor iedere WCF competitie. Hierbij moeten zowel heren als dames vertegenwoordigd zijn. Deze officials worden goedgekeurd door hun eigen Bonden/Federaties.
- b. De scheidsrechter neemt een beslissing bij iedere situatie waarin teams het oneens zijn, ongeacht of de situatie is voorzien in de regels.
- c. Een scheidsrechter kan zich op elk moment mengen in een wedstrijd en aanwijzingen geven met betrekking tot de plaats van stenen, het gedrag van de spelers en het zich houden aan de regels.
- d. De hoofd scheidsrechter kan zich, indien gerechtvaardigd, op elk moment mengen in een wedstrijd en naar behoren aanwijzingen geven met betrekking tot de uitvoering van de wedstrijd.
- e. Een scheidsrechter kan een wedstrijd om welke reden dan ook uitstellen en de duur van het uitstel vaststellen.
- f. Alle kwesties die te maken hebben met de regels worden beoordeeld door een scheidsrechter. Als er beroep wordt aangetekend tegen een beslissing door een scheidsrechter, geeft de hoofd scheidsrechter de definitieve beslissing.
- g. De hoofd scheidsrechter mag een speler, coach of official verwijderen uit een wedstrijd voor onaanvaardbaar gedrag of taalgebruik. De verwijderde persoon moet het wedstrijd gebied verlaten en mag niet verder deelnemen aan die wedstrijd. Als een speler verwijderd wordt uit een wedstrijd mag voor die speler geen vervanger worden ingezet in die wedstrijd.
- h. De hoofd scheidsrechter kan een aanbeveling doen aan de curling organisatie die beslissingsgerechtigd is om een speler, coach of team official te diskwalificeren, schorsen of te royeren van de huidige of van toekomstige competities.

WEDSTRIJDEN – SPEELSYSTEMEN

Olympische Winterspelen – Heren en Dames

- 10 heren en 10 dames teams, 1 team van het Nationaal Olympisch Comité (NOC) van het gastland en 7 teams van de NOC's die de meeste kwalificatiepunten hebben behaald uit de twee voorafgaande Heren en Dames Wereld Curling Kampioenschappen + 2 teams uit het Olympisch Kwalificatie Evenement (OQE) waaraan teams deelnemen die aan een van de vier voorafgaande heren of dames World Curling Championships hebben deelgenomen, maar onvoldoende kwalificatie punten hebben verzameld om zich direct te kwalificeren voor de OWG (Olympic Winter Games). Bovendien zullen de als derde geplaatste teams van toernooien gehouden in de PACC tijdens de Olympische cyclus deel mogen nemen aan het Olympisch Kwalificatie Toernooi (OQE) als zij niet al gekwalificeerd zijn door hun deelname aan de WCC.
- De teams spelen in 1 groep een round robin om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen. Indien nodig zal er een sessie van tie-breakers worden gespeeld om die teams vast te stellen.
Play-off systeem: Halve finales met 1 tegen 4 en 2 tegen 3; winnaars spelen in de finale om het goud en zilver, verliezers spelen om de bronzen medaille.

Olympische Winterspelen – Mixed Doubles

- 8 teams...1 team van het Nationaal Olympisch Comité van het gastland (NOC) + 7 teams van de NOC's die de meeste kwalificatie punten hebben verzameld in de 2 voorafgaande Wereld Kampioenschappen Curling voor Mixed Doubles.
- De teams spelen in 1 groep een round robin om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen. Indien nodig zal er een sessie van tie-breakers worden gespeeld om die teams vast te stellen.
Play-off systeem: Halve finales met 1 tegen 4 en 2 tegen 3; winnaars spelen in de finale om het goud en zilver, verliezers spelen om de bronzen medaille.

Paralympische winterspelen – gemengde teams

- 12 teams, 1 team van het Nationaal Paralympisch Comité (NPC) van het gastland en 11 teams van de NPC's die de meeste kwalificatiepunten hebben behaald uit de drie voorafgaande Wereld Rolstoel Curling Kampioenschappen.
- De teams spelen in 1 groep een round robin om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.
Play-off systeem: Halve finales met 1 tegen 4 en 2 tegen 3; winnaars spelen in de finale om het goud en zilver, verliezers spelen om de bronzen medaille.

Winter Jeugd Olympische Spelen (YOG)

- Het Nationaal Olympisch Comité (NOC) verzamelt punten van de WCF Wereld Kampioenschappen voor Junioren (WJCC), Europese Junioren Challenge (EJCC) en de Pacific-Asia Junioren Kampioenschappen (PAJCC) in 2014 en 2015. Als in de regio America een Challenge nodig is, dan worden de resultaten ook opgenomen in de kwalificatie procedure voor de WYOG.

De 16 gemengde teams worden op de volgende manier geselecteerd (gebaseerd op het hoogste aantal punten):

- 1 team gegarandeerd voor het Nationaal Olympisch Comité van het gastland (NOC)
- 2 teams uit Noord Amerika
- 1 team uit Zuid Amerika
- 3 teams uit Azië

- 1 team uit Oceanië
- 8 teams uit Europa

De punten worden als volgt in de verschillende kampioenschappen aan teams toegekend:

WJCC	WJBCC
1 ^e = 20 punten	1 ^e = toegekend tijdens WJCC
2 ^e = 18 punten	2 ^e = 8 punten
3 ^e = 17 punten	3 ^e = 6 punten
4 ^e = 16 punten	4 ^e = 5 punten
5 ^e = 15 punten	5 ^e = 4 punten
6 ^e = 14 punten	6 ^e = 3 punten
7 ^e = 13 punten	7 ^e = 2 punten
8 ^e = 12 punten	8 ^e = 1 punt
9 ^e = 11 punten	
10 ^e = 10 points	

Winter Universiade (WUG)– Heren en Dames universitaire studenten

- 10 heren en 10 dames teams, 1 team van het gastland en 9 teams volgens FISU regels van deelname.
- De teams spelen in 1 groep een round robin en één sessie tie breakers, indien nodig, om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.

Play-off systeem: Halve finales met 1 tegen 4 en 2 tegen 3; winnaars spelen in de finale om het goud en zilver, verliezers spelen om de bronzen medaille.

Wereld Curling Kampioenschappen – Heren (WMCC) en Dames (WWCC)

- 12 teams (kwalificatie volgens de procedure op pag.32)
- De 10 teams spelen in 1 groep een round robin en één sessie van tie breakers, indien nodig, om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.

Play-off Systeem: Page: Het team 1e op de ranglijst speelt tegen het team 2e op de ranglijst. De winnaar gaat naar de finale, de verliezer speelt de halve finale. Het team op de 3^e plaats speelt tegen het team op de 4^e plaats. De winnaar gaat naar de halve finale. De verliezer speelt om de bronzen medaille tegen de verliezer van de halve finale. De winnaar van de halve finale speelt de finale.

Wereld Kampioenschappen voor Junioren (WJCC) – jongens en meisjes

- 10 jongens en 10 meisjes teams ...1 team van het gastland, de bovenste 6 van het Wereld Kampioenschap van het voorgaande jaar (WJCC) en de bovenste 3 teams van het voorafgaande Wereld Kampioenschap B-junioren (WJBCC)
- De teams spelen in 1 groep een round robin en één sessie van tie breakers, indien nodig, om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.

Play-off systeem: Hetzelfde systeem dat gebruikt wordt voor de Heren en Dames Wereld Kampioenschappen.

Wereld Kampioenschappen voor Senioren (WSSC) – Heren en Dames

- Open aantal inschrijvingen (kwalificatie proces en play-off systeem wordt uitgelegd op pag. 33)

Wereld Kampioenschappen voor Gemengd Curling (WMxCC)

- Open aantal inschrijvingen (kwalificatie proces en play-off systeem wordt uitgelegd op pag. 33)

Wereld Kampioenschappen voor Gemengd Dubbel Curling (WMDCC)

- Open aantal inschrijvingen (kwalificatie proces en play-off systeem wordt uitgelegd op pag. 33)

Wereld Kampioenschappen voor Rolstoel Curling (WWhCC) – Gemengde teams

- 10 teams, 1 team van het gastland en 7 teams van de Bonden die zich kwalificeerden in de vorige WWhCC en 2 teams van de Bonden die zich hebben gekwalificeerd via het Wereld Kampioenschappen Rolstoel Curling-B (WWhBCC).
- De teams spelen in 1 groep een round robin en één sessie van tie breakers, indien nodig, om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.

Play-off systeem: Hetzelfde systeem dat gebruikt wordt voor de Heren en Dames Wereld Kampioenschappen.

Pacific-Asia Curling Kampioenschappen (PACC) – Heren en Dames

- Open inschrijving mogelijk voor teams van de Pacific-Asia Curling Zone (kwalificatie proces en play-off systeem wordt uitgelegd op pag. 34)

Wereld Rolstoel B Curling Kampioenschap (WWhBCC) – Gemengde teams

- Hieraan kunnen teams deelnemen van Bonden die zich niet al hebben gekwalificeerd voor de volgende WWhCC. Twee teams van dit toernooi zullen zich kwalificeren.
- Als 1 – 10 teams zich inschrijven worden ze geplaatst in 1 groep; als meer dan 10 teams zich inschrijven worden ze in 2 groepen ingedeeld. Er wordt binnen de groep(en) een round robin gespeeld om vast te stellen wie zich plaatsen voor de play-offs.

Play-off systeem:

- a. Bij 1 groep: Hetzelfde systeem dat gebruikt wordt voor de Heren en Dames Wereld Kampioenschappen.. De teams op de 1^e en 2^e plaats kwalificeren zich voor de volgende WWhCC.
- b. Bij 2 groepen: het team op de 1^e plaats in de “A” groep en het team op de 1^e plaats in de “B” groep gaan naar de halve finales. De winnaars van de kwalificatie wedstrijden A2 v B3 en A3 v B2 gaan ook naar de halve finales; halve finales en finales; De nummers 1 en 2 kwalificeren zich voor de volgende WWhCC.

Wereld Junioren -B Curling Championships (WJBCC) – Jongens en Meisjes

- Inschrijving mogelijk voor junioren teams van alle bij de WCF aangesloten bonden die zich nog niet hebben gekwalificeerd voor de eerstvolgende WJCC. Drie teams kwalificeren zich voor dit evenement.
- Als 1 – 10 teams zich inschrijven worden ze geplaatst in 1 groep en spelen ze een round robin ter bepaling van de top vier teams.

Play-off systeem: Het zelfde systeem dat voor het WK heren en WK dames wordt gehanteerd

- Als meer dan 10 teams zich inschrijven worden ze in het aantal wenselijke groepen ingedeeld en spelen ze per groep een round robin om het aantal teams voor play-off met kwartfinales te bepalen.

Play-off systeem: Aan het eind van de round robin serie, en als nodig een ronde van tie-breaker wedstrijd(en), moet een 1^e, 2^e, 3^e en 4^e plek bekend zijn (bij 2 groepen), een 1^e, 2^e en 3^e plek (bij 3 groepen) en een 1^e en 2^e plek (bij 4 groepen).

Bij drie groepen kwalificeren de nrs 1 en 2 teams van elke groep zich direct voor de kwartfinales, evenals het nr 3 team met het beste Draw Shot Challenge (DSC) resultaat. De andere twee nrs. 3 teams spelen een kwalificatie wedstrijd om te bepalen welk team zich als laatste kwalificeert voor de kwart finales.

De winnaars van de kwart finales spelen de halve finales.

De verliezers van de halve finales spelen de bronzen medaille wedstrijd.

De winnaars van de halve finales spelen de gouden medaille wedstrijd.

KWALIFICATIE – WERELD CURLING KAMPIOENSCHAPPEN MANNEN EN VROUWEN (WCC)

Gast Zone: Pacific-Asia	1 team	Voor de ontvangende Bond/Federatie.
	1 team (Pacific-Asia)	Winnaar van de Pacific-Asia Curling Championship (PACC), een jaarlijkse competitie in de Pacific-Asia Zone, waarvan de winnaar zich kwalificeert voor de WCC. Als de winnaar tevens gastheer is voor de WCC, kwalificeert de verliezend finalist zich.
	2 teams (Americas)	De Bond/Federatie uit de Americas Zone die bij de voorgaande WCC het hoogst geëindigd is, kwalificeert zich automatisch. De 2 ^{de} geplaatste Bond/Federatie uit de Americas Zone zal mee moeten doen aan een eventuele challenge die mogelijk door een andere WCF lid in de Americas regio wordt geïnitieerd. Als er geen challenge is, gaat die Bond/Federatie automatisch door. Als de challenge wel nodig is, kwalificeert de winnaar zich voor de volgende WCC.
	8 teams (Europa)	De 8 Bonden/Federaties uit de Europese Zone die hun deelname verdiend hebben op basis van een kwalificatie systeem bepaald door de WorldCurling Federation (WCF).

Gast Zone: America	1 team	Voor de ontvangende Bond/Federatie.
	2 team (Pacific-Asia)	Bond/Federatie van winnaar en verliezend finalist van de Pacific-Asia Curling Championship, een jaarlijkse competitie in de Pacific-Asia Zone.
	1 teams (Americas)	De Bond/Federatie uit de Americas Zone van de vorige WCC dat geen gastheer is voor de volgende WCC zal mee moeten doen aan een eventuele challenge die mogelijk door andere WCF leden in de regio Americas wordt geïnitieerd. Als er geen challenge is, is deze Assn/Fed automatisch opnieuw gekwalificeerd. Als de challenge wel nodig is, kwalificeert de winnaar zich voor de volgende WCC.
	8 teams (Europa)	De 8 Bonden/Federaties uit de Europese Zone die hun deelname verdiend hebben op basis van een kwalificatie systeem bepaald door de World Curling Federation (WCF).

Gast Zone: Europa	1 team	Voor de ontvangende Bond/Federatie.
	2 teams (Pacific-Asia)	Bond/Federatie van winnaar en verliezend finalist van de Pacific-Asia Curling Championship, een jaarlijkse competitie in de Pacific-Asia Zone.
	2 teams (Americas)	De Bond/Federatie uit de Americas Zone die bij de voorgaande WCC het hoogst geëindigd is, kwalificeert zich automatisch. De 2 ^{de} geplaatste Bond/Federatie uit de regio Americas zal mee moeten doen aan een eventuele challenge die mogelijk door een andere Bond/Federatie wordt geïnitieerd. Als er geen challenge is, gaat die Bond/Federatie automatisch door. Als de challenge wel nodig is, kwalificeert de winnaar zich voor de volgende WCC.
	7 teams (Europa)	De 7 Bonden/Federaties uit de Europese Zone die hun deelname verdiend hebben op basis van een kwalificatie systeem bepaald door de World Curling Federation (WCF).

KWALIFICATIE – WERELD JUNIOREN CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (WJCC)

All Zones	1 team	Voor de ontvangende Bond/Federatie.
	6 teams	De bovenste 6 teams, bealve het gastland uit de voorafgaande WJCC.
	3 teams	De bovenste 3 teams van het voorafgaande WJBCC

WERELD SENIOREN CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (WSCC), WORLD MIXED DOUBLES (WMDCC) & WORLD MIXED CURLING CHAMPIONSHIP (WMxCC)

- Een team is samengesteld uit curlers die bona fide leden zijn van een bond/federatie en die voldoen aan deelname criteria voor die bond/federatie
- De Wereld Curling Federatie behoudt zich het recht voor om het speelsysteem aan te passen.

INSCHRIJVINGEN	SPEELSYSTEEM	PLAYOFFS	EIND RANGLIJST
1-10 Inschrijvingen	EEN Groep Groep round robin + Een ronde tie-breakers als nodig + Page Play-offs met de beste 4 teams	Olympisch play-off system, zoals getoond in schema op Pagina 46	Team 1-10 gebaseerd op WCF ranglijst procedures
11-20 Inschrijvingen Groep A: 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20 Groep B: 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19 Ranking obv vorig evenement. Bonden die niet in het vorige toernooi gespeeld hebben, worden geplaatst (aan het eind van de lijst) op basis van de WCF wereld ranglijst	TWEE Groepen Groep round Robin + Een ronde tie-breakers indien nodig om de bovenste 3 teams in iedere groep vast te stellen + Kwalificatie wedstrijden, halve finales en medaille wedstrijden	Winnars gaan naar de halve finales; kwalificatie wedstrijden A2 v B3 en A3 v B2, winnaars gaan ook naar de halve finales.	Teams in elke groep worden gerangschikt volgens WCF rangorde procedure. Draw Shot Challenge resultaten worden gebruikt om de uiteindelijke rangorde van de teams (op dezelfde plek in de verschillende groepen) die zich niet voor de play offs hebben gekwalificeerd te bepalen. Definitieve rangorde wordt vastgesteld van 1-20
21-30 Inschrijvingen Groep A 1,6,7,12,13,18,19,24,25,30 Groep B 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29 Groep C 3,4,9,10,15,16,21,22,27,28 Ranking obv vorig evenement. Bonden die niet in het vorige toernooi gespeeld hebben, worden geplaatst (aan het eind van de lijst) op basis van de WCF wereld ranglijst	DRIE Groepen Groep round Robin + Een ronde tie-breakers, indien nodig, om de bovenste 3 teams in iedere groep vast te stellen + Een kwalificatie wedstrijd om de laatste plaats in de kwart finales + Kwart finales, halve finales en medaille wedstrijden	Kwart finales zoals getoond in schema op pagina 47 Bij kwalificatie wedstrijden worden de verliezers gelijk gerangschikt volgens alfabet met hun 3-letter landcode Bij kwart finales eindigen de verliezers gelijk (5 ^e) en worden alfabetisch gerangschikt volgens hun 3-letter land code.	Teams in elke groep worden gerangschikt volgens WCF rangorde procedure. Draw Shot Challenge resultaten worden gebruikt om de uiteindelijke rang-orde van de teams (op dezelfde plek in de verschillende groepen) die zich niet voor de play offs hebben gekwalificeerd te bepalen. Definitieve rangorde wordt vastgesteld van 1-30
31 – 40 inschrijvingen Groep A 1,8,9,16,17,24,25,32,33,40	Vier groepen Groep round Robin +	Kwalificatie wedstrijden: A2 v B3, A3 v B2, C2 v D3, C3 v D2	Teams in iedere groep zullen gerangschikt worden volgens de WCF procedure.

Groep B 2,7,10,15,18,23,26,31,34,39 Groep C 3,6,11,14,19, 22,27,30,35,38 Groep D 4,5,12,13,20,21,28,29,36,37 Ranking obv vorig evenement. Bonden die niet in het vorige toernooi gespeeld hebben, worden geplaatst (aan het eind van de lijst) op basis van de WCF wereld ranglijst	Een ronde tie- breakers, indien nodig, om de bovenste 3 teams in iedere groep vast te stellen. + 4 kwalificatie wedstrijden om het laatste team voor de kwart finales vast te stellen. + Kwart finales, halve finales en medaille wedstrijden	Kwartfinales zoals getoond in schema op pagina 47 Bij kwalificatie wedstrijden worden de verliezers gelijk gerangschikt volgens alfabet met hun 3-letter landcode Bij kwart finales eindigen de verliezers gelijk (5e) en worden alfabetisch gerangschikt volgens hun 3-letter land code.	De DSC resultaten worden gebruikt voor de rangschikking van de teams die niet aan de play-offs of kwalificatiewedstrijden hebben meegedaan bij het vergelijken van teams uit de verschillende groepen. Finale rangschikking is van 1 – 40.
---	--	--	---

PACIFIC-ASIA CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (PACC)

Kwalificatie – Wereld Curling Kampioenschappen (WCC)

Wereld Curling Federation (WCF) bepaalt het speelsysteem

Een team kwalificeert zich:

INSCHRIJVINGEN	SPEELSYSTEEM	PLAY-OFFS	KWALIFICATIE
6 of minder inschrijvingen	EEN Groep Dubbele round-robin + 1 sessie tie breakers, indien nodig, om de bovenste 4 teams te bepalen + Play-offs	Olympisch play-off systeem met de bovenste 4 teams zoals getoond in schema op pagina 46	Winnaar van de Gouden medaille kwalificeert zich voor de WCC (als het land van de winnaar de volgende WCC organiseert, dan kwalificeert de zilveren medaille zich voor de WCC). Teams in elke groep worden gerangschikt volgens WCF rangorde procedure.
7 of meer inschrijvingen	EEN groep Enkele round-robin + 1 sessie tie breakers, indien nodig, om de bovenste 4 teams te bepalen + Play-offs		

Twee teams kwalificeren zich:

INSCHRIJVINGEN	SPEELSYSTEEM	PLAY-OFFS	KWALIFICATIE
6 of minder inschrijvingen	EEN Groep Dubbele round-robin + 1 sessie tie breakers, indien nodig, om de	Olympisch play-off systeem met de bovenste 4 teams zoals getoond in schema op pagina 46	Winnaar van de Gouden medaille kwalificeert zich voor de WCC (als het land van de winnaar de volgende WCC

7 of meer inschrijvingen	bovenste 4 teams te bepalen + Play-offs		organiseert, dan kwalificeert de zilveren medaille zich voor de WCC). Teams in elke groep worden gerangschikt volgens WCF rangorde procedure
	EEN groep Enkele round-robin + 1 sessie tie breakers, indien nodig, om de bovenste 4 teams te bepalen + Play-offs		

EUROPESE CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (ECC)

- Europese teams kwalificeren zich voor de Wereld Curling Kampioenschappen (WCC) op het Europese Curling Kampioenschappen
- Als de volgende WCC in Europa is – heeft de Bond van het organiserende land een gegarandeerde plek + de 6 hoogst geplaatste Bonden van de A Divisie + de winner van de “ECC World Challenge” kwalificeren zich voor de WCC
- Als de volgende WCC buiten Europa is – de 7 hoogst geplaatste Bonden van de A groep + de winnaar van de “ECC World Challenge” kwalificeren zich voor de WCC
- “ECC World Challenge” – het laatste team van de A divisie dat zich kwalificeert speelt een best-of-three challenge tegen de winnaar van de B Divisie (Als het land van een van beide teams de volgende WCC in Europa organiseert, dan speelt de volgende in lijn (7^e A divisie of 2^e B divisie, de challenge) De winnaar kwalificeert zich voor het WCC.
- De World Curling Federatie behoudt zich het recht voor het speelsysteem te wijzigen. In het geval van geen inschrijvingen voor de C-groep blijven B9+B10 Vrouwen en B15+B16 Mannen in de B-groep

INSCHRIJVINGEN	SPEELSYSTEEM	PLAY-OFFS	EIND RANGLIJST
A Divisie Mannen en Vrouwen 10 Teams A1 - A8 + B1 + B2 Ranglijst obv resultaten vorige ECC	EEN Groep Groep round robin + Een ronde tie-breakers als nodig om bovenste 4 teams vast te stellen + Play-offs	Olympisch play-off systeem met de bovenste 4 teams zoals getoond in het schema op pagina 46	Teams geplaatst A1-A10 volgens WCF ranglijst procedure. A9 + A10 degraderen naar de B Divisie voor de volgende ECC A8 speelt tegen winnaar B1 in World Challenge – best of three wedstrijden
B Divisie Vrouwen, 10 Teams A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + C2 Ranglijst obv resultaten vorige ECC	EEN Groep Groep Round Robin + Een ronde tie-breakers als nodig om bovenste 4 teams vast te stellen + Play-offs	Olympisch play-off systeem met de bovenste 4 teams zoals getoond in het schema op pagina 46	Teams geplaatst B1-B10 volgens WCF ranglijst procedure. B1 + B2 promoveren naar de A divisie voor de volgende ECC. B9 + B10 degraderen naar de C divisie. Winnaar B1 speelt tegen A8 in World Challenge – best of three wedstrijden

<p>B Divisie Mannen, 16 Teams</p> <p>A9 + A10 + B3 - B1 + C1 + C2</p> <p>Ranglijst obv resultaten vorige ECC</p>	<p>TWEE Groepen van 8 teams</p> <p>Groep round robins +</p> <p>Tie-breakers als nodig om bovenste 3 teams vast te stellen +</p> <p>Play-offs</p>	<p>Groep winnaars gaan direct naar de halve finales; A2 v B3, A3 v B2 spelen om andere 2 plaatsen in de halve finales;</p> <p>Halve finales: bij 2 teams uit iedere groep speelt A1 tegen de winnaar van de kwalificatie uit de B groep en B1 tegen de winnaar uit de A groep; bij 3 teams uit 1 groep speelt de nummer 1 van die groep tegen de nummer 3 uit zijn groep en de nummer 1 van de andere groep tegen de nummer 2 uit de groep met 3 teams in de halve finale.</p> <p>Degradatie wordt als volgt bepaald: A7 v B7, winnaar blijft in B divisie; A8 v B8, verliezer degradeert; verliezer (A7 v B7) speelt tegen winnaar (A8 v B8), winnaar blijft, verliezer degradeert.</p> <p>Voor de degradatie wedstrijden zijn er geen tie breakers, de rangschikking is puur op basis van de resultaten van de round robin.</p>	<p>Teams geplaatst B1-B16 volgens WCF ranglijst procedure.</p> <p>B1 + B2 promoveren naar de A divisie voor de volgende ECC.</p> <p>B15 + B16 degraderen naar de C divisie.</p> <p>Winnaar B1 speelt tegen A8 in World Challenge – best of three wedstrijden</p>
<p>C Divisie, Mannen B15+B16 + andere inschrijvingen</p> <p>C Divisie, Vrouwen B9+B10 + andere inschrijvingen</p>	<p>EEN Groep bij 11 of minder teams, twee groepen bij 12 of meer teams</p> <p>Groep round robin +</p> <p>Tie-breakers als nodig +</p> <p>Play-offs</p>	<p>Rangorde voor de nrs. 1, 2, 3 en 4 wordt bepaald, gebruikmakend van een ronde tie-breakers als nodig.</p> <p>1 v 2 – winnaar gouden medaille en kwalificeert zich voor ECC "B".</p> <p>3 v 4 wedstrijd. Verliezer 1 v 2 speelt tegen winnaar 3 v 4 – winnaar zilveren medaille en kwalificeert zich voor ECC "B", verliezer bronzen medaille.</p>	<p>Teams geplaatst C1, C2,... volgens WCF ranglijst procedure.</p> <p>C1 + C2 promoveren naar de B divisie voor de volgende ECC</p>

KWALIFICATIE SYSTEEM – DE AMERIKAANSE ZONE

Challenge evenement

De 2^e geplaatste Bond/Federatie uit de Americas Zone tijdens de vorige WCC, die niet de gastheer is voor het volgende kampioenschap, zal mee moeten doen aan een eventuele challenge die mogelijk door andere WCF leden in de Americas Zone wordt geïnitieerd.

Als de 2^e geplaatste Bond/Federatie de gastheer is voor het volgende kampioenschap, dan zal de andere Bond/Federatie die deelnam aan het vorige kampioenschap mee moeten doen aan een eventuele challenge die mogelijk door andere WCF leden in de Americas Zone wordt geïnitieerd.

Het challenge evenement moet aan de volgende criteria voldoen:

1. De Bond die mee moet doen aan de challenge wordt aan het eind van elk WCC vastgesteld o.b.v. de finale rangorde, met inachtneming van het land dat verkozen is het volgende WCC te organiseren.
2. Andere Bonden in de Americas Zone die deel willen nemen aan de challenge voor kwalificatie voor het WCC moeten voor 31 juli van het jaar voorafgaand aan het volgende WCC een inschrijfformulier naar het

secretariaat van de WCF sturen. Op dezelfde datum moeten de bonden die deel willen nemen aan de challenge een registratie formulier naar het secretariaat van de WCF sturen waarin ze aangeven dat ze bereid zijn het challenge event te organiseren waaraan ze willen deelnemen. De inschrijfformulieren zullen door de WCF voor 1 mei naar de bonden in de Americas Zone gestuurd worden.

3. Als zich op 31 juli slechts 1 Bond heeft aangemeld voor de challenge, dan kwalificeert deze bond automatisch voor de volgende WCC. Als helemaal geen Bonden zich aanmelden, dan wordt de vrijgekomen plek vergeven aan de Europese of Pacific-Asia Zone, op een manier vastgesteld door het bestuur van de WCF.
4. Het challenge evenement wordt georganiseerd door de Bond die wordt uitgedaagd tot het spelen van de challenge. De locatie en data voor het evenement moeten voor 31 oktober van het jaar voorafgaand aan de WCC worden goedgekeurd door de WCF.
5. Het challenge evenement moet in de maand januari plaatsvinden voorafgaand aan de WCC, tenzij een andere datum wordt overeengekomen tussen de WCF, de gastheer en de uitgedagende bond.
6. Elke Bond die meer dan een challenge evenement moet organiseren is niet verplicht deze evenementen op hetzelfde moment en locatie te laten plaatsvinden.
7. De hoofd scheidsrechter en hoofd ijsmaker worden door de organiserende Bond aangesteld, na goedkeuring van de WCF. De organiserende Bond is verantwoordelijk voor hun uitgaven.
8. Elke Bond betrokken bij een WCC challenge evenement is verantwoordelijk voor de kosten die gemaakt worden (Per Diem, accommodatie) voor hun eigen teams en officials.
9. De WCF vergoed geen reiskosten voor het WCC challenge evenement.

Speelsysteem:

Twee geregistreerde teams – een serie van 5 wedstrijden “best of five”

Dag 1 – Team meeting + officiële training + 1 wedstrijd

Dag 2 – 2 wedstrijden

Dag 3 – 2 wedstrijden (als noodzakelijk)

Drie geregistreerde teams – een dubbele round robin

Dag 1 – Team meeting + officiële training + wedstrijd 1 vs 2 en 1 vs 3

Dag 2 – Wedstrijd 2 vs 3 en 1 vs 2 en 1 vs 3

Dag 3 – Wedstrijd 2 vs 3 en tie breakers (als noodzakelijk)

Vier geregistreerde teams – een dubbele round Robin

Dag 1 – Team meeting + officiële training + ronde 1 en 2

Dag 2 – Ronde 3, 4 en 5

Dag 3 – Ronde 6 en tie breakers (als noodzakelijk)

Vijf of zes geregistreerde teams – een enkele round robin en 1 vs 2 play off

Dag 1 – Team meeting + officiële training + ronde 1 en 2

Dag 2 – Ronde 3, 4 en 5

Dag 3 – Tie breakers (als noodzakelijk) en de 1 vs 2 play off

Tijd schema:

- Na afloop van WCC's – Challenged Bonden vastgesteld
- 1 mei – voor deze datum worden registratie formulieren verstuurd door WCF secretariaat
- 31 juli – uiterste inschrijfdatum (formulieren retour sturen naar WCF secretariaat)
- 31 oktober – voor deze datum moet de locatie en data door WCF worden goedgekeurd
- Januari (of afgesproken datum) – Challenge evenement

MINIMALE STANDAARD

Noodzakelijk voor WCF leden om te kunnen deelnemen aan Wereld Curling Kampioenschappen

1. **Curling seizoen:** minimaal 3 maanden
2. **Speel niveau:** De Wereld Curling Federatie beoordeelt op het speel niveau van een WCF lid voldoende is om aan een Wereld Curling Kampioenschap (WCC) deel te nemen
3. **Kwalificatie:** Een WCF lid die voor 1 september zijn lidmaatschap niet aan de WCF heeft voldaan, is niet gerechtigd een team of teams in te schrijven voor Wereld Curling Kampioenschappen voor het volgende jaar

BEVOEGDHEID

1. Sporters hebben de nationaliteit van het land dat ze vertegenwoordigen – Ze kunnen overal ter wereld wonen of
Sporters wonen ten minste 2 jaar aaneengesloten in het land dat ze vertegenwoordigen, direct voorafgaand aan de start van de competitie
2. Als een sporter een land heeft vertegenwoordigd in een WCF competitie, of heeft gespeeld in een internationaal kwalificatie evenement voor een WCF competitie, dan mag deze sporter geen ander land vertegenwoordigen in een WCF competitie of een internationaal kwalificatie evenement voor een WCF competitie, totdat deze sporter voldaan heeft aan een van de hierboven genoemde criteria EN een periode van 2 aansluitende jaren zijn verstreken.
3. Deze bevoegdheid geldt niet voor deelname aan de Olympische / Paralympische Spelen, welke vallen onder de regels opgesteld door het internationale Olympisch / Paralympisch Comité.
4. Elk discussie door een bond die lid is van de WCF mbt het afvaardigen van een sporter naar een WCF competitie, wordt door het dagelijks bestuur van de WCF beslecht.

TIE BREAKERS BIJ 4 GEKWALIFICEERDE TEAMS

RANGORDE												WEDSTRIJDEN	Aantal wedstrijden	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
QX	QX	QX	X	X									4 v 5; winnaar en QX-en gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin; verliezer is 5 ^e	1
QX	QX	X	X	X	X								3 v 6 + 4 v 5; winnaars en QX-en en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	2
QX	X	X	X	X	X	X							2 v 7 + 3 v 6 + 4 v 5; winnaars en QX en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	3
X	X	X	X	X	X	X	X						1 v 8 + 2 v 7 + 3 v 6 + 4 v 5 ; ; winnaars en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	4
X	X	X	X	X	X	X	X	XE					1 v 8 + 2 v 7 + 3 v 6 + 4 v 5 ; 9 valt af en wordt 9 ^e ; ; winnaars en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	4
X	X	X	X	X	X	X	X	XE	XE				1 v 8 ; 2 v 7 + 3 v 6 + 4 v 5 ; 9 en 10 vallen af en worden 9 ^e en 10 ^e o.b.v. onderlinge resultaten; winnaars en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	4
X	X	X	X	X	X	X	X	XE	XE	XE			Speelt 1 v 8 ; 2 v 7 + 3 v 6 + 4 v 5 ; 9, 10 en 11 vallen af en worden 9 ^e 10 ^e o.b.v. onderlinge resultaten , winnaars en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	4
Q	QX	QX	X	X									4 v 5; winnaar en QX-en gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin; verliezer is 5 ^e	1
Q	QX	X	X	X	X								3 v 6 + 4 v 5; winnaars en QX en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	2
Q	X	X	X	X	X	X							2 v 7 + 3 v 6 + 4 v 5; winnaars en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE						2 v 7, 3 v 6 + 4 v 5; winnaars en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin; 8 valt af en wordt 8 ^e .	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE	XE					2 v 7, 3 v 6 + 4 v 5; 8 en 9 vallen af en worden 8 ^e en 9 ^e o.b.v. onderlinge resultaten; winnaars en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	3

Q	X	X	X	X	X	X	XE	XE	XE			2 v 7 + 3 v 6 + 4 v 5; 8, 9 en 10 vallen af en worden 8 ^e 9 ^e en 10 ^e o.b.v. onderlinge resultaten, winnaars en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE	XE	XE	XE		2 v 7 + 3 v 6 + 4 v 5; 8, 9, 10 en 11 vallen af en worden 8 ^e 9 ^e , 10 ^e en 11 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC; winnaars en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	3
Q	X	X	X	X	X	X	XE	XE	XE	XE	XE	2 v 7 + 3 v 6 + 4 v 5; 8, 9, 10, 11 en 12 vallen af en worden 8 ^e 9 ^e , 10 ^e , 11 ^e en 12 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC; winnaars en verliezers gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten en zonodig DSC in round robin	3
Q	Q	QX	X	X								4 v 5; winnaar en QX worden gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten in de round robin; verliezer wordt 5e	1
Q	Q	X	X	X	X							3 v 6 + 4 v 5; winnaars en verliezers worden gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten in de round robin	2
Q	Q	X	X	X	X	XE						3 v 6 + 4 v 5; 7 valt af en wordt 7 ^e ; winnaars en verliezers worden gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten in de round robin	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE					3 v 6 + 4 v 5; 7 en 8 vallen af en worden 7 ^e en 8 ^e o.b.v. onderlinge resultaten; winnaars en verliezers worden gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten in de round robin	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE	XE				3 v 6 + 4 v 5; winnaars en verliezers worden gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten in de round robin 7, 8 en 9 vallen af en worden 7 ^e , 8 ^e en 9 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE	XE	XE			3 v 6 + 4 v 5; winnaars en verliezers worden gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten in de round robin; 7, 8, 9 en 10 vallen af en worden 7 ^e , 8 ^e , 9 ^e en 10 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	2
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE	XE	XE	XE		3 v 6 + 4 v 5; winnaars en verliezers worden gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten in de round robin 7, 8, 9, 10 en 11 vallen af en worden 7 ^e , 8 ^e , 9 ^e ,	2

														10 ^e en 11 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	
Q	Q	X	X	X	X	XE	XE	XE	XE	XE	XE	XE	XE	3 v 6 + 4 v 5; winnaars en verliezers worden gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten in de round robin 7, 8, 9, 10, 11 en 12 vallen af en worden 7 ^e , 8 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 11 ^e en 12 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	2

RANGORDE													WEDSTRIJDEN	Aantal wedstrijden
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Q	Q	Q	X	X									4 v 5; winnaar wordt 4 ^e , verliezer 5 ^e	1
Q	Q	Q	X	X	XE								4 v 5; winnaar wordt 4 ^e , verliezer 5 ^e ; 6 valt af en wordt 6 ^e	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE							4 v 5; winnaar wordt 4 ^e , verliezer 5 ^e ; 6 en 7 vallen af en worden 6 ^e en 7 ^e o.b.v. onderlinge resultaten	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE						4 v 5; ; winnaar wordt 4 ^e , verliezer 5 ^e ;6, 7 en 8 vallen af en worden 6 ^e , 7 ^e en 8 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE	XE					4 v 5; ; winnaar wordt 4 ^e , verliezer 5 ^e ; 6, 7, 8 en 9 vallen af en worden 6 ^e , 7 ^e , 8 ^e en 9 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE	XE	XE				4 v 5; ; winnaar wordt 4 ^e , verliezer 5 ^e ;6, 7, 8, 9 en 10 vallen af en worden 6 ^e , 7 ^e , 8 ^e , 9 ^e en 10 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE	XE	XE	XE			4 v 5; ; winnaar wordt 4 ^e , verliezer 5 ^e ;6, 7, 8, 9, 10 en 11 vallen af en worden 6 ^e , 7 ^e , 8 ^e , 9 ^e , 10 ^e , en 11 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	1
Q	Q	Q	X	X	XE	XE	XE	XE	XE	XE	XE		4 v 5; ; winnaar wordt 4 ^e , verliezer 5 ^e ;6, 7, 8, 9, 10, 11 en 12 vallen af en worden 6 ^e , 7 ^e , 8 ^e , 9 ^e , 10 ^e , 11 ^e , en 12 ^e o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	1

Q: gekwalificeerd

X: gelijk geëindigd – Tie breaker wedstrijden

QX: gelijk geëindigd, maar toch gekwalificeerd

XE: gelijk, maar valt af

TIE BREAKERS VOOR DEGRADATIE

RANGORDE										WEDSTRIJDEN	Aantal wedstrijden	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
							X	X			8 v 9; winnaar 8 ^e ; verliezer 9e	1
						XT	X	X			7 door obv ranking; 8 v 9 waarbij de verliezer degradeert (9 ^e), uiteindelijke ranking van 7 en winnaar o.b.v. onderlinge resultaten in round robin	1
					XT	XT	X	X			6 en 7 door obv ranking; 8 v 9 waarbij de verliezer degradeert (9 ^e), uiteindelijke ranking van 6, 7 en winnaar o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	1
				XT	XT	XT	X	X			5, 6 en 7 door obv ranking; 8 v 9 waarbij de verliezer degradeert (9 ^e), uiteindelijke ranking van 5, 6, 7 en winnaar o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	1
							X	X	XR		8 v 9 waarbij de verliezer degradeert (9 ^e)	1
						X	X	X	X		7 v 10 en 8 v 9; verliezers degraderen; uiteindelijke ranking van winnaars en verliezers o.b.v. onderlinge resultaten in round robin	2
					XT	X	X	X	X		6 door obv ranking; 7 v 10 en 8 v 9; verliezers degraderen en gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten in round robin; uiteindelijke ranking van 6 en winnaars o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	2
				XT	XT	X	X	X	X		5 en 6 door obv ranking; 7 v 10 en 8 v 9; verliezers degraderen en gerangschikt o.b.v. onderlinge resultaten in round robin; uiteindelijke ranking van 5, 6 en winnaars o.b.v. onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin	2

X: gelijk geëindigd – Tie breaker wedstrijden

XT: gelijk, maar door

XR: gelijk, maar gedegradeerd

TIE BREAKERS VOOR KWALIFICATIE EN DEGRADATIE

RANGORDE										WEDSTRIJDEN	Aantal wedstrijden	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
			X	X	XN	XN	X	X			4 v 5 (winnaar Q 4 ^e); verliezer en 6 en 7 kwalificeren zich niet en degraderen niet; ze worden gerangschikt met de winnaar van de volgende wedstrijd obv onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin; 8 v 9 waarbij de verliezer degradeert (9 ^e)	2
		X	X	X	X	XN	X	X			3 v 6 en 4 v 5 waarbij de winnaars worden gerangschikt obv onderlinge resultaten in round robin; verliezers en 7 kwalificeren zich niet en degraderen niet; ; ze worden gerangschikt met de winnaar van de volgende wedstrijd obv onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin; 8 v 9 waarbij de verliezer degradeert (9 ^e)	3
	X	X	X	X	X	X	X	X			2 v 7 en 3 v 6 en 4 v 5 waarbij de winnaars worden gerangschikt obv onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin; verliezers kwalificeren zich niet en degraderen niet; ze worden gerangschikt met de winnaar van de volgende wedstrijd obv onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin; 8 v 9 waarbij de verliezer degradeert (9 ^e)	4
X	X	X	X	X	X	X	X	XR			1 v 8 + 2 v 7 + 3 v 6 + 4 v 5; waarbij de winnaars worden gerangschikt obv onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin; 9 degradeert obv ranking (9 ^e)	4
			X	X	XN	X	X	X	X		4 v 5 (winnaar Q 4 ^e); verliezer en 6 kwalificeren zich niet en degraderen niet; ze worden gerangschikt met de winnaars van de volgende wedstrijden obv onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin; 7 v 10 en 8 v 9 waarbij de verliezers degraderen en worden gerangschikt obv onderlinge resultaten in round robin	3
		X	X	X	X	X	X	X	X		3 v 6 en 4 v 5 waarbij de winnaars worden gerangschikt obv onderlinge resultaten in round robin; verliezers kwalificeren zich niet en degraderen niet; ; ze worden gerangschikt met de winnaars van de volgende wedstrijden obv onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin; 7 v 10 en 8 v 9 waarbij de verliezers degraderen en worden gerangschikt obv onderlinge resultaten in round robin	4
	X	X	X	X	X	X	X	X	XR		2 v 7 en 3 v 6 en 4 v 5 waarbij de winnaars worden gerangschikt obv onderlinge resultaten in round	4

											robin; verliezers kwalificeren zich niet en degraderen niet; ; ze worden gerangschikt met de winnaar van de volgende wedstrijd obv onderlinge resultaten en zo nodig DSC in round robin; 8 v 9 waarbij de verliezer degradeert (9 ^e)	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

X: gelijk geëindigd – Tie breaker wedstrijden

XN: gelijk geëindigd; niet gekwalificeerd of gedegradeerd (geen TB)

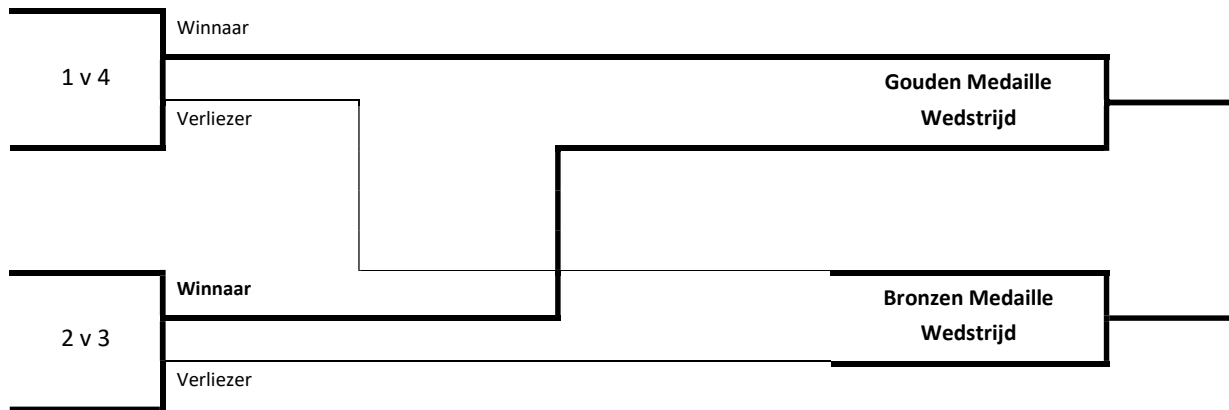
XR: gelijk geëindigd, maar gedegradeerd

PLAY-OFF SYSTEMEN

OLYMPIC PLAY-OFF SYSTEEM

HALVE FINALE

FINALE

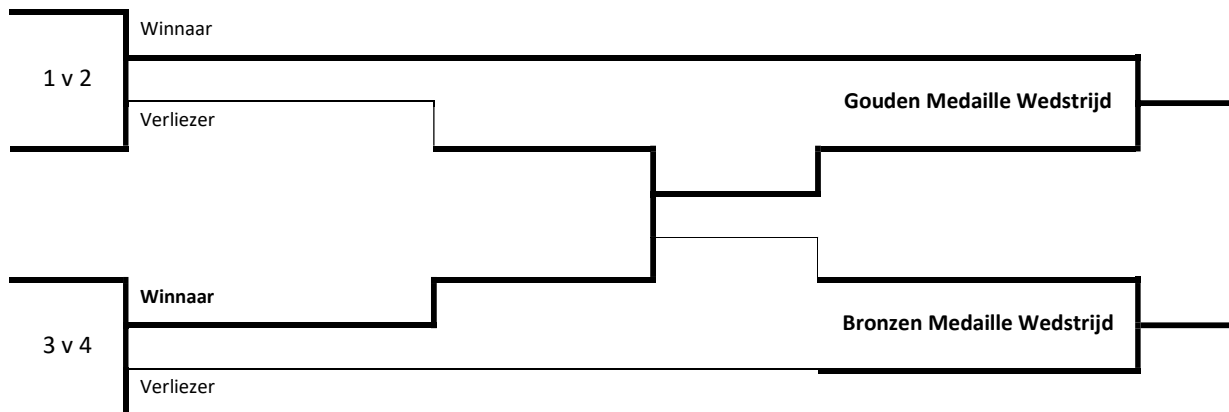


PAGE PLAY-OFF SYSTEEM

PLAY OFFS

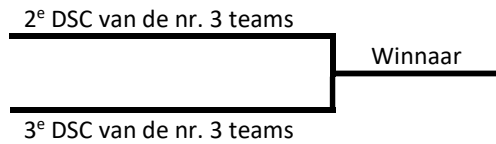
HALVE FINALE

FINALE

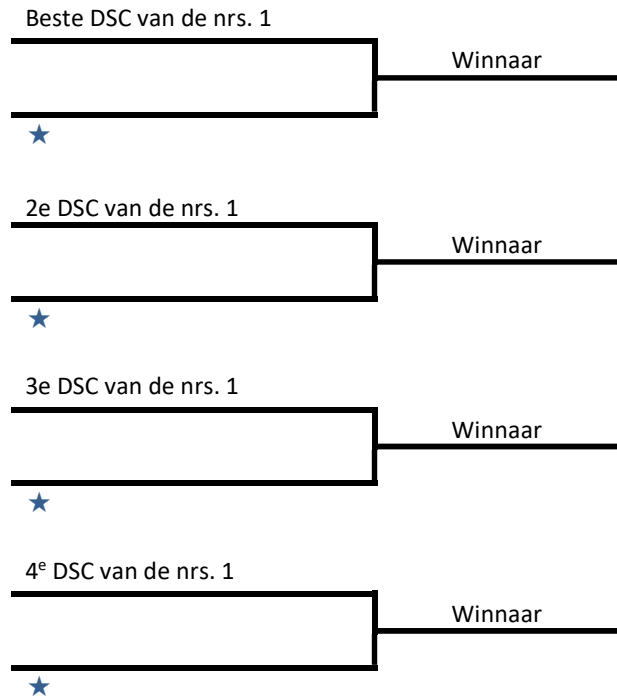


KWART FINALES PLAY-OFF SYSTEEM

KWALIFICATIE WEDSTRIJD
(als nodig)

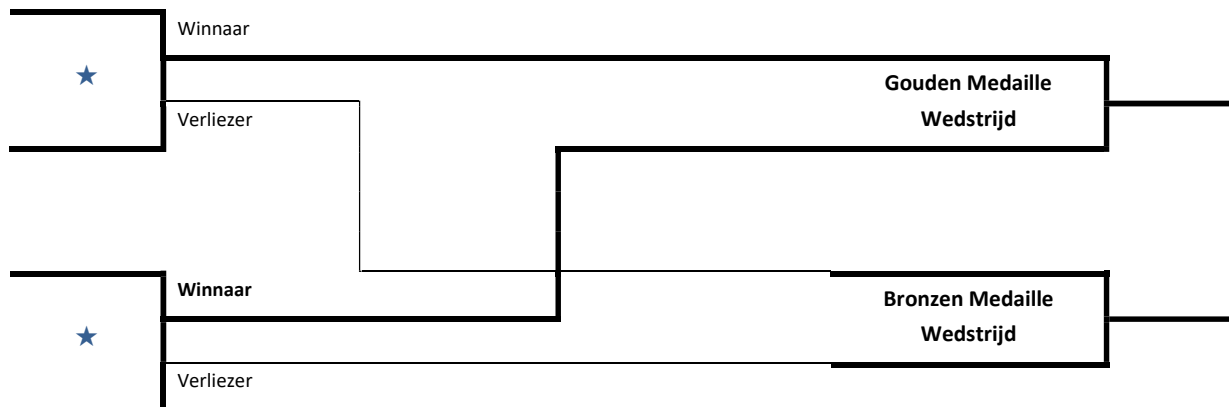


KWART FINALES



HALVE FINALE

FINALE



- ★ Waar mogelijk worden tegenstanders dusdanig geselecteerd dat teams vanuit dezelfde groep niet tegen elkaar spelen. Mocht het nodig zijn, dan worden de tegenstanders ad random tijdens de post round robin bijeenkomst bepaald.

DRESS CODE

Onderdelen	Policy
Schoenen	Geen beperkingen, persoonlijke voorkeur
Sokken	Als onder de broek gedragen, geen beperkingen
Been warmers	Incl. sokken over de broek gedragen, hetzelfde voor het hele team
Broek	Zelfde logo's/badges/kleur, mag verschillende merken zijn
Riem	Als zichtbaar gedragen, hetzelfde voor het hele team
Rok	Zelfde kleur, zelfde kleur panty. Kan een mix zijn van rokken en broeken
Ondershirts	Kan zichtbaar worden gedragen (lange mouwen onder korte mouwen) maar outfit moet kleur gecoördineerd zijn
Shirts	Mag in de broek of over de broek heen gedragen worden
Vest	Okay, moet kleur gecoördineerd zijn (naam, bond, enz), een of meer teamleden kunnen ze dragen
Jas	Volgens WCF richtlijnen, Bond, naam speler, enz.
Twee kleuren jas	Een hoofdkleur, maar mag een accentkleur hebben
Jas met capuchon	Capuchon kan niet zichtbaar worden gedragen. Oprollen of aan de binnenkant wegstoppen
Pet	Een of meer kunnen er een dragen. Bij meer dan een allemaal hetzelfde, klep naar voren dragen. Logo's: Bond of Evenement. Geldt zowel voor het team als iedereen op de coach bank
Sjaal	Een of meer kunnen ze dragen. Bij meer dan een allemaal dezelfde
Hoofd en polsbandjes	Een of meer kunnen ze dragen. Bij meer dan een allemaal dezelfde. Grote logo's: Bond of evenement
Juwelen	Geen beperkingen, persoonlijke voorkeur
Handschoenen	Geen beperkingen, persoonlijke voorkeur
Bretels	Mogen niet zichtbaar worden gedragen alleen onder shirt of jas
Badges	Badges van voorgaande evenementen zijn niet toegestaan Toestemming voor sponsor badges moet voor elk evenement (opnieuw) aangevraagd worden

VERKLARING VAN WOORDEN

Alternate	<i>Reserve speler:</i> Een geregistreerd, niet spelend teamlid die als vervanger mag fungeren voor elk van de spelers
Arithmetically Eliminated	Wanneer een team minder stenen in het spel heeft en nog te gooien heeft dan het aantal dat nodig is om de wedstrijd gelijk te spelen of te winnen.
Away End	De kant van de baan waar naartoe de eerste steen van de wedstrijd wordt gespeeld
Back Board/Bumper	Materiaal (b.v. foam of hout) geplaatst aan het eind van elke baan
Back House Weight	<i>Achterkant huis snelheid:</i> De snelheid meegegeven aan een steen zodanig dat de steen stopt aan de achterkant van het huis
Back Line	Een lijn aan de achterkant van het huis, lopend over de volledige breedte van de baan, parallel en 1,829 m verwijderd van elke tee line
Back of the House	Het gebied in het huis dat ligt tussen de tee line en de back line
Biter	Een steen dat net de buitenste rand van de buitenste cirkel van het huis raakt
Blank End	Een end waarin door beide teams niet wordt gescoord
Bonspiel	Een curling competitie of toernooi
Brush (Broom)	<i>Bezem:</i> zie informatie bij Sweeping Device
Brush Head	<i>Bezem kop:</i> het gedeelte van de bezem dat in contact komt met het ijs bij het vegen.
Button	De kleine cirkel in het centrum van het huis
Burned Stone	Een steen in beweging die geraakt wordt door een speler of door zijn uitrusting
Centre Line	De lijn die het speelveld in tweeën deelt. Het verbindt de middelpunten van de tee lijnen en loopt 3,658 m door achter elke tee lijn.
Circles	Zie de definitie van House
Competition	Aantal teams die wedstrijden spelen op basis waarvan een winnaar wordt bepaald
Come Around	Een steen die achter een andere steen draait
Counter	Elke steen in of bijtend aan het huis die in potentie een punt kan opleveren
Courtesy Line	Een lijn die aangeeft waar de veger van het niet gooiende team mogen staan dusdanig dat de scheidsrechter de hog lijn kan zien en om te voorkomen dat het gooiende team wordt afgeleid
Curl	De afbuigende baan van een steen terwijl deze voortbeweegt over de baan
Debris	elke substantie, waaronder frost, sneeuw of materiaal afkomstig van een bezem, schoenen of kleding
Delivery End	De kant van de baan waarvandaan de stenen worden gegooid
Delivering Team	Het team dat op het moment in controle is van het speelveld en dat aan de beurt is de volgende steen te gooien
Delivery	De beweging die een speler maakt als het een curling steen gooit
Delivery Stick (Extender)	Een stok die aan de handle van de steen wordt gekoppeld en fungeert als een verlenging van de arm/hand tijdens het gooien van de steen
Displaced Stone	<i>Verplaatste steen:</i> Een stilliggende steen die verplaatst is naar een nieuwe locatie
Divider	Materiaal (b.v. foam of hout) geplaatst tussen twee curling banen in als afbakening van beide banen
Double Take Out	Een steen die twee stenen van de tegenstander uit het spel speelt
Draw	Een steen die stopt in of voor het huis

Draw Shot Challenge (DSC)	De berekening die wordt gemaakt door het gemiddelde afstand te nemen van de Last Stone Draws (LSD), waarbij de slechtste LSD buiten beschouwing wordt gelaten, en wordt gebruikt, als nodig, als hulpmiddel om vast te stellen wat de rangorde van de teams naar de round robin is.
Draw Weight	De snelheid die aan een steen moet worden gegeven om ervoor te zorgen dat de steen in het huis (aan de playing end) tot stilstand komt
Electronic Hog Line Device	Een voorwerp dat aangeeft dat een steen door de speler wordt losgelaten voordat de steen de hog lijn aan de delivery end bereikt
End	Een deel van een curlingwedstrijd dat is afgerond als beide teams acht stenen hebben gegooid en/of als de stand is bepaald
Equipment	Alles dat wordt gedragen qua kleding en anderszins door een speler
Extra End	Een extra end wordt gespeeld om een gelijkstand na het reguliere aantal gespeelde ends te breken
External Force	Een voorval niet veroorzaakt door een de teams
First Player	De eerste speler van een team die z'n stenen gooit
Fourth Player	De vierde speler van een team die z'n stenen gooit
Free Guard Zone (FGZ)	Het gebied aan de playing end, tussen de hog lijn en de tee lijn, maar buiten het huis
Freeze	Een soort draw die tegen een andere steen aan stopt
Front House Weight	De snelheid die aan een steen moet worden gegeven om er voor te zorgen dat de steen in het voorste gedeelte van het huis, voor de tee lijn (aan de playing end) tot stilstand komt
Forfeit	Als een team niet kan beginnen aan of doorgaan met een wedstrijd zal de wedstrijd door het andere gewonnen worden. De uiteindelijke score wordt aangeduid met W-L.
Game	Twee teams die een specifiek aantal ends spelen waarmee een winnaar wordt bepaald
Guard	Een steen die in een dusdanige positie wordt neergelegd dat het een andere steen afdekt
Hack	De voetsteun aan elke kant van de baan, waar vanuit de spelers (behalve rolstoel curlers) hun delivery van een steen starten
Hack Line	Een smalle lijn 0,457 cm, parallel aan de tee lijn, aan beide einden van de centre lijn
Hack Weight	De snelheid die aan een steen moet worden gegeven om er voor te zorgen dat de steen bij de hack tot stilstand komt
Handle	Het gedeelte van de curlingsteen waaraan een speler de steen vastpakt om deze te kunnen spelen
Hammer	Een term die wordt gebruikt om de steen aan te geven die in dat end als laatste gespeeld wordt
Heavy	Een steen die met meer snelheid wordt gespeeld dan nodig
Hit	Een take out. Verwijderen van een steen uit het speelveld door deze te raken met een andere steen
Hit and roll	Een steen die een andere steen uit het spel speelt en dan naar een andere positie rolt
Hog Line	Een lijn die loopt over de volledige breedte van de baan, parallel aan en op 6,40 m afstand van de tee lijn
Hog Line Violation	Een steen die uit het spel wordt verwijderd voordat het end is beëindigd, omdat de steen niet voor de hog lijn aan de delivery end is losgelaten

Hogged Stone	Een steen die uit het spel wordt verwijderd voordat het end is beëindigd, omdat de steen niet volledig over de binnenlijn van de hog lijn aan de playing end tot stilstand is gekomen
Home End	De kant van de baan waarvandaan de eerste steen van de wedstrijd wordt gespeeld
House	Het gebied binnen de concentrische cirkels aan beide kanten van de baan
Hurry	Een commando dat de spelers ertoe aan moet zetten harder te wegen
Ice Surface	Het volledige gebied
In the Process of Delivery	De volgorde van handelingen die begint als de speler die een steen gaat gooien klaar staat/zit om z'n delivery te starten en eindigt als de steen is losgelaten
In-turn	De draaiing die met de handle aan een steen wordt meegegeven door een rechtshandige speler waardoor de steen met de klok mee gaat draaien
Last Stone Draw (LSD)	Een handeling uitgevoerd aan het eind van een team pre-game practice waarin twee spelers van elk team een steen gooien, de eerste steen met de klok mee en de tweede steen tegen de klok in, naar de tee van het home end. De uiteindelijke afstand tot de tee wordt gemeten en gebruikt om te bepalen welk team de eerste of tweede steen speelt in het eerste end
Lead	De eerste speler van een team die z'n stenen gooit
Measuring Device	Een instrument dat vaststelt welke steen dichterbij het centrum van het huis ligt (tee), of überhaupt in het huis ligt
Moving Stone	Een steen in beweging door of net gespeeld te zijn of in beweging gebracht door een andere steen
Original Position of a Stone	De plek op het ijs waar een steen zich bevond voordat deze werd verplaatst
Out-of-play position	De plek van de steen niet in het spel (een steen die de zijlijn heeft geraakt, of de achterlijn heeft gepasseerd)
Out-turn	De draaiing die met de handle aan een steen wordt meegegeven door een rechtshandige speler waardoor de steen tegen de klok in gaat draaien
Pebble	De water druppels aangebracht op het ijs voordat met de wedstrijd wordt aangevangen. Deze druppels bevriezen, waardoor de weerstand tussen het ijs en de steen afneemt
Peel	Een gegooide steen met als doel een guard te verwijderen
Playing end	De kant van de baan waar naartoe de stenen worden gegooid
Point	Na het beëindigen van een end, wordt een punt toegekend aan het team voor elk van z'n eigen stenen in het huis of bijtend aan het huis die dichterbij de tee liggen dan enige steen van de tegenstander
Port	Een opening tussen stenen
Positioned Stones	In Mixed Doubles wedstrijden, de twee stenen die bij de start van elk end op een van te voren vastgestelde plaats worden neergelegd
Raise	Een soort draw die een andere steen voorwaarts beweegt
Raise Takeout	Een gespeelde steen raakt een stilliggende steen, die dan begint te bewegen die op zijn beurt een derde steen uit het spel speelt
Rings	Zie definitie: House
Rock	Zie definitie: Stone
Roll	De zijwaartse beweging van een curlingsteen nadat deze een stilliggende steen heeft geraakt

Rotation	De richting waarin de steen draait (met de klok mee of tegen de klok in)
Round Robin	Een competitie waarin elk team tegen alle andere teams speelt
Score	Het aantal punten dat een team krijgt na een end
Scoring	Een team scoort een punt voor elke van z'n stenen dat in het huis is en dichterbij de tee is dan welke steen ook van de tegenstander
Second Player	De tweede speler van een team die z'n stenen gooit
Sheet	Het specifieke ijsoppervlak waarop een curlingwedstrijd wordt gespeeld
Shot (stone or rock)	Op elk moment tijdens een end, de steen die het dichtst bij de tee ligt
Side Line	Een lijn geplaatst aan de zijkant van elke curlingbaan
Skip	De speler die de tactiek bepaald voor het team
Slider	Glad materiaal dat onder de zool van een curlingschoen wordt geplaatst, waardoor het makkelijker wordt om op het ijs een sliding te maken
Spare	Zie definitie: Alternate
Stationary Stone	Een steen in het spel die stilligt
Sweeping	De actie van het heen en weer bewegen van de bezem voor het pad van de bewegende steen om het ijs oppervlak schoon te maken of gladder
Sweeping Device	een voorwerp dat gebruikt wordt door spelers om het ijs te vegen of schoon te houden
Swingy Ice	De conditie van het ijs of stenen waardoor de stenen overdreven veel curlen
Takeout	Verwijderen van een steen uit het speelgebied door deze te raken met een andere steen
Team	Vier spelers die samen een wedstrijd spelen. Een team mag een vijfde speler toevoegen (die fungeert als een alternate) en een coach. Mixed Doubles hebben een mannelijke en een vrouwelijke speler en mogen een coach toevoegen
Team Time-Out	Een 60 seconden bijeenkomst op het ijs tussen het team en de coach
Technical Time-Out	Stopzetten van de wedstrijd door het team of de scheidsrechter voor een uitspraak mbt een regel, een blessure of andere verzachtende omstandigheden
Tee	Het exacte midden van het huis
Tee line	Een lijn die loopt over de volledige breedte van de baan, door het centrum van het huis loopt, parallel aan de hog lijn en de back lijn
Third player	De derde speler van een team die z'n stenen gooit
Tie breaker	Een wedstrijd die gespeeld wordt om een gelijke rangorde aan het eind van de round robin te breken, om het juiste aantal teams te bepalen voor de play offs, challenge en degradatie
Top of the House	Het gebied in het huis dat ligt tussen de hog lijn en de tee lijn
Umpire	De persoon verantwoordelijk voor de voortgang van de wedstrijd overeenkomstig de regels
Vice skip	De speler die de tactiek bepaald voor het team als de skip z'n stenen moet gooien
Weight	De hoeveelheid snelheid die aan een steen wordt meegegeven tijdens de delivery
Wheelchair Lines	Twee lijnen die van de hog lijn naar de buitenste rand van de dichtstbijzijnde cirkel van het huis. Het is rolstoelcurlers toegestaan om hun delivery te starten met hun steen geplaatst tussen deze beide lijnen

