



ЗИМОВИЙ ОЛІМПІЙСЬКИЙ ВИД СПОРТУ

ПРАВИЛА КЬОРЛІНГУ

та

Правила Змагань

Жовтень 2014 р.

ДУХ КЬОРЛІНГУ

Кьорлінг - це гра майстерності і традицій, в якій захоплює не тільки добре виконаний кидок, але і те, як шановані віками традиції кьорлінгу втілюються в істинному дусі гри. Гравці в кьорлінг змагаються, щоб перемогти, але в жодному разі не для того, щоб принизити своїх суперників. Справжній гравець ніколи не стане відволікати суперників або заважати їм під час гри і, радше, програє, ніж виграє нечесно.

Гравці в кьорлінг ніколи навмисно не порушують правила гри і виказують повагу до її традицій. Якщо ж гравці з необережності порушили правила, вони першими повідомлять про це.

Хоча головною метою гри в кьорлінг є визначення рівня майстерності гравців, дух цієї гри вимагає порядності, гарного настрою та гідної поведінки.

Дух кьорлінгу повинен впливати як на розуміння і виконання правил гри, так і на поведінку всіх учасників як на льоду, так і за його межами.

ЗМІНА ПРАВИЛ

Комісія зі змагань та правил Всесвітньої Федерації Кьорлінгу (ВФК) здійснює перегляд Правил кьорлінгу та Правил Змагань на щорічній основі. До 15 травня Асоціації-члени ВФК можуть вносити в письмовому вигляді пропозиції щодо перегляду правил до Секретаріату ВФК. Всі пропозиції будуть розглянуті на Щорічному Конгресі ВФК і поставлені на голосування на Щорічній Генеральній Асамблеї ВФК.

МІСІЯ ВСЕСВІТНЬОЇ ФЕДЕРАЦІЇ КЬОРЛІНГУ

Будучи членом родини Олімпійських та Паралімпійських Ігор, Всесвітня Федерація Кьорлінгу представляє цей зимовий вид спорту на міжнародному рівні і сприяє його розвитку через мережу Асоціацій-членів ВФК.

СЕКРЕТАРІАТ ВФК

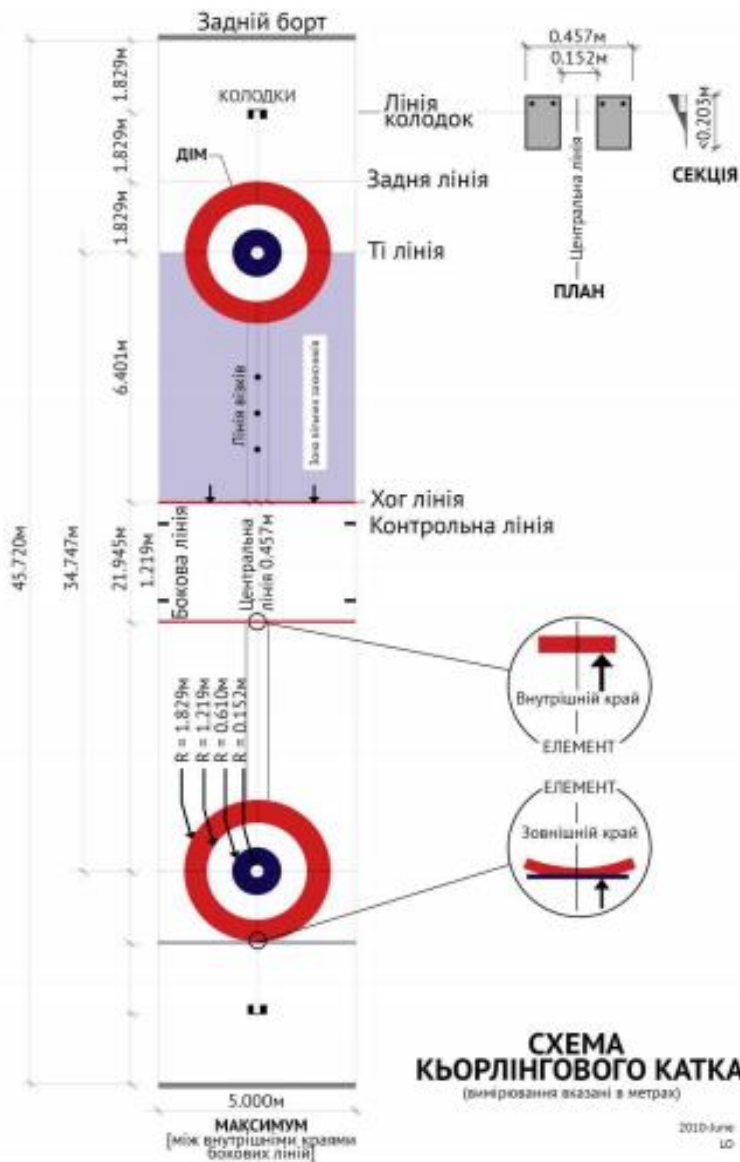
74 Тей Стріт (74 Tay Street)
Перт PH2 8NP, Шотландія
(Perth PH2 8NP, Scotland)
Тел.: +44 1738 451 630
Факс: +44 1738 451 641
info@worldcurling.org
www.worldcurling.org

| | |
|--|----|
| Дух кьорлінгу/Зміна правил гри/Місія ВФК | 1 |
| Зміст | 2 |
| Правила гри в кьорлінг: | |
| R1. Ігровий майданчик | 3 |
| R2. Камені | 5 |
| R3. Команди | 7 |
| R4. Позиції гравців | 9 |
| R5. Кидки | 10 |
| R6. Зона вільних захисників (ЗВЗ) | 12 |
| R7. Свіпінг | 12 |
| R8. Торкання рухомого каменю | 13 |
| R9. Зміщення нерухомих каменів | 14 |
| R10. Екіпірування | 16 |
| R11. Ведення рахунку | 17 |
| R12. Перервані ігри | 19 |
| R13. Змагання з кьорлінгу на інвалідних візках | 19 |
| R14. Змагання змішаних команд | 20 |
| R15. Змагання змішаних пар | 21 |
| R16. Заборонені речовини | 23 |
| R17. Неналежна поведінка | 23 |
| Правила змагань: | |
| C1. Загальні положення | 24 |
| C2. Команди-учасники | 25 |
| C3. Форма/Екіпірування | 27 |
| C4. Передматчеві тренування | 28 |
| C5. Тривалість змагань | 29 |
| C6. Тривалість гри | 29 |
| C7. Тайм-аути для команд/Технічні тайм-аути | 32 |
| C8. Розподіл каменів/Влучання останнім каменем | 33 |
| C9. Класифікація команд у турнірній таблиці/PCB | 36 |
| C10. Рефері | 38 |
| Змагання – Система ігор плей-даун | 40 |
| Кваліфікаційні змагання – Чемпіонат Світу з Кьорлінгу серед Чоловіків та Жінок | 45 |
| Кваліфікаційні змагання – Чемпіонат Світу з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧСКЮ) | 46 |
| Чемпіонат Світу з Кьорлінгу серед Ветеранів (ЧСКВ), Чемпіонат Світу з Кьорлінгу серед Змішаних Пар (ЧСКЗП) та Чемпіонат Світу з Кьорлінгу серед Змішаних Команд (ЧСКЗК) | 47 |
| Чемпіонат Азіатсько-Тихоокеанського Регіону з Кьорлінгу (ЧАТРК) | 48 |
| Чемпіонат Європи з Кьорлінгу (ЧЕК) | 49 |
| Кваліфікаційна система – Американський континент | 50 |
| Мінімальні стандарти, Умови професійної придатності гравців | 53 |
| Післяматчеві ігри (Тай-брейки) для чотирьох команд, що пройшли кваліфікацію | 54 |
| Післяматчеві ігри (Тай-брейки) для визначення команд на виліт з турніру | 56 |
| Післяматчеві ігри (Тай-брейки) для команд, що пройшли кваліфікацію та команд, що вилетіли з турніру | 57 |
| Система плей-офф | 58 |
| Чвертьфінали ігор системи плей-офф | 59 |
| Дрес-Код | 60 |
| Глосарій | 61 |

Нижченаведені правила застосовуються під час будь-якої гри або будь-яких змагань, у рамках яких вони діють, у відповідності до розпорядження організації з кьорлінгу відповідної юрисдикції.

R1. ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК

- (a) Довжина майданчика від внутрішніх країв задніх бортів становить 45,720 метра (150 футів). Максимальна ширина площадки між внутрішніми краями бокових ліній складає не більше 5,000 метрів (16 футів 5 дюймів). Ця область обмежена накресленими лініями або спеціальними роздільниками, розміщеними по периметру. Якщо існуюча льодова арена не дозволяє використовувати ці розміри, то довжина майданчика може бути зменшена мінімум до 44,501 метра (146 футів), а ширина мінімум до 4,420 метра (14 футів 6 дюймів).
- (b) З кожного боку ігрового майданчика на льоду накреслені чіткі паралельні лінії, що ідуть від однієї бокової лінії до іншої, а саме:
- (i) Ті-лінія (tee line), максимальною шириною 1,27 см. (1/2 дюйма), розташована таким чином, щоб центр знаходився на відстані 17,375 метрів (57 футів) від середини майданчика.
 - (ii) Задня лінія (back line), максимальною шириною 1,27 см. (1/2 дюйма), розташована таким чином, щоб її зовнішній край знаходиться на відстані 1,829 метрів (6 футів) від центру ті-лінії.
 - (iii) Хог-лінія, або залікова лінія (hog line) шириною 10,16 см. (4 дюйма), розташована таким чином, щоб відстань між її внутрішнім краєм і центром ті-лінії становила 6,401 метра (21 фут).
 - (iv) Центральна лінія (center line), максимальною шириною 1,27 см. (1/2 дюйма), з'єднує центри ті-ліній і продовжується на 3,658 метра (12 футів) позаду центрів кожної з ті-ліній.
 - (v) Лінія колодок (hask line), довжиною 0,457 метра (1 фут 6 дюймів) і максимальною шириною 1,27 см. (1/2 дюйма), наноситься паралельно ті-лінії, на кожному кінці центральної лінії.
 - (vi) Контрольна лінія (courtesy line), довжиною 15,24 см. (6 дюймів) і максимальною шириною 1,27 см. (1/2 дюйма), наноситься на відстані 1,219 метрів (4 фути) зовні і паралельно хог-лініям, на кожній стороні майданчика.



- (c) Для змагань з кьорлінгу на візках в кожному кінці площадки паралельно центральній лінії і на протилежних від неї сторонах проводять 2 тонких (шириною у бавовняну нитку) лінії візків, що проходять від хог-лінії до найвіддаленішого від центру краю найближчого кола. Зовнішні краї кожної лінії розташовуються на відстані 0,457 метрів (18 дюймів) від центральної лінії.
- (d) Центр дому, «ті», розташовується на перетині кожної ті-лінії з центральною лінією. З центром в цій точці на кожному кінці майданчика наносяться чотири кола, з радіусами по зовнішньому краю 1,829 метрів (6 футів), 1,219 метрів (4 фути), 0,619 метрів (2 фути) і мінімальним радіусом внутрішнього кола 15,24 см. (6 дюймів).
- (e) На кожній лінії колодок на протилежних сторонах від центральної лінії встановлюються дві колодки. Відстань від центральної лінії до внутрішньої сторони кожної колодки становить 7,62 см. (3 дюйми). Ширина кожної колодки не повинна перевищувати 15,24 см. (6 дюймів). Колодка кріпиться до відповідного матеріалу, внутрішні краї котрого вкладаються по внутрішнім краям лінії колодок так, щоб колодки не висувалися вперед за лінію більш ніж на 20,32 см. (8 дюймів). Якщо колодки вморожувати в лід, то глибина занурення не повинна перевищувати 3,81 см. (1,5 дюйма).

R2. КАМЕНІ

- (a) Камінь для гри в кьорлінг має округлу форму, при цьому окружність каменю не повинна перевищувати 91,44 см. (36 дюймів), а висота - становити не менше 11,43 см. (4,5 дюйма). Маса каменю, включаючи ручку і гвинт, не повинна перевищувати 19,96 кг (44 фунти) і повинна бути не менше 17,24 кг (38 фунтів).
- (b) Кожна команда використовує комплект з 8 каменів, що мають ручки однакового кольору і добре видиме індивідуальне маркування. Якщо внаслідок пошкодження камінь стає непридатним для гри, то використовується запасний камінь. Якщо запасного каменя немає, то в гру повертається той камінь, котрий вже вкидали в цьому енді.

- (c) Якщо камінь в процесі гри розколюється, то команди, керуючись «Духом кьолінгу» вирішують, де треба встановити камінь (камені). Якщо згоди не досягнуто, команди переграють енд.
- (d) Якщо під час руху камінь перевертається, або зупиняється на боку або верхній частині, він негайно видаляється з гри.
- (e) Якщо під час виконання кидка ручка повністю відділяється від каменю, то гравець, що виконує кидок, має можливість або продовжити гру, або виконати кидок повторно, після повернення всіх зсунутих каменів на їх попередні позиції.
- (f) Камінь, який повністю не перетинає внутрішній край хог-лінії в ігровій зоні майданчика, негайно видаляється з гри, крім випадків зіткнення з іншим каменем: тоді він залишається в грі.
- (g) Камінь, який повністю пересікає зовнішній край задньої лінії, негайно видаляється з гри.
- (h) Камінь, який торкається розподільчої або бокової лінії, негайно видаляється з гри так, щоб він не потрапив на прилеглі майданчики.
- (i) Розташування каменів щодо центру дому визначається тільки візуально, доки не зупиниться останній вкинутий камінь в енді. Виняток становить випадок, коли потрібно визначити, чи знаходиться камінь у грі, або щоб визначити, чи знаходиться камінь в Зоні Вільних Захисників ще до вкидання другого, третього або четвертого каменів в енді.
- (j) Команди не можуть нічого змінювати у конструкції каменю та розміщати на ньому будь-які предмети.

R3. КОМАНДИ

- (a) Команда складається з 4 гравців. Кожен гравець виконує по два кидки в кожному енді у визначеній послідовності, чергуючись з суперником.

- (b) До початку гри команда встановлює черговість виконання кидків і позиції скіпа і віце-скіпа і дотримується таких черговості і позицій протягом усієї гри відповідно до п. (d) (ii). Команді, яка зумисно змінює черговість виконання кидків, зараховується поразка, якщо тільки така зміна не відбувалась під час вводу запасного гравця у гру.
- (c) Якщо на момент початку гри один з гравців відсутній, команда може:
- (i) почати гру у складі трьох гравців, при цьому перші два гравці будуть виконувати по три кидка, а третій гравець - два кидки. У цьому випадку, відсутній гравець може увійти в гру згідно з встановленою черговістю та на зазначену на початку енду позицію ; або
 - (ii) почати гру із заявленим запасним гравцем.
- (d) Якщо гравець не в змозі продовжити гру, команда може:
- (i) продовжити гру в складі трьох гравців. У цьому випадку, гравець що вибув з гри може повернутися в гру в будь-який час, за умови, що обидва кидка, котрі призначалися саме йому в поточному енді, будуть виконані згідно з встановленою черговістю. Гравець може покинути і повернутися до гри тільки один раз за матч; або
 - (ii) ввести в гру заявленого запасного гравця на початку наступного енду. У цьому випадку черговість виконання кидків і позиції скіпа і віце-скіпа можуть бути змінені (змінена черговість виконання кидків зберігається до кінця гри), а замінений гравець не має права повернутися в гру.
- (e) Команда не може вести гру у складі менше трьох гравців. Кожен гравець повинен виконати всі свої кидки в кожному енді.
- (f) Команда не може використовувати більше одного запасного гравця за гру. Команді, що порушила це правило, зараховується поразка.
- (g) Якщо гравець виконує кидок свого першого каменя в енді і не в змозі виконати кидок другого каменя, використовується наступний порядок виконання кидків до кінця енду:
- (i) Якщо перший гравець не в змозі виконати свій другий кидок, його виконує другий гравець.

- (ii) Якщо другий гравець не в змозі виконати свій другий кидок, його виконує перший гравець.
 - (iii) Якщо третій гравець не в змозі виконати свій другий кидок, його виконує другий гравець.
 - (iv) Якщо четвертий гравець не в змозі виконати свій другий кидок, його виконує третій гравець.
- (h) Якщо гравець, чия черга виконувати кидки, не в змозі виконати обидва кидки, використовується наступний порядок виконання кидків до кінця енду:
- (i) Якщо перший гравець не в змозі виконати свої кидки, другий гравець виконує три кидки, третій гравець виконує три кидки, потім четвертий гравець виконує останні два кидки.
 - (ii) Якщо другий гравець не в змозі виконати свої кидки, перший гравець виконує три кидки, третій гравець виконує три кидки, потім четвертий гравець виконує останні два кидки;
 - (iii) Якщо третій гравець не в змозі виконати свої кидки, перший гравець виконує його перший кидок, другий гравець виконує його другий кидок, а четвертий гравець виконує останні два кидки;
 - (iv) Якщо четвертий гравець не в змозі виконати свої кидки, другий гравець виконує перший його кидок, а третій гравець виконує другий його кидок.

R4. ПОЗИЦІЇ ГРАВЦІВ

- (a) Гравці команди, що не виконує кидки:
- (i) У процесі виконання кидка гравці стоять нерухомо уздовж бокових ліній площадки між контрольними лініями, за винятком:
 - 1) Скіпа та/або віце-скіпа, котрі можуть нерухомо стояти за задньою лінією ігрової зони майданчика, не заважаючи при цьому обирати позицію скіпу або віце-скіпу команди, що виконує кидок.
 - 2) Гравець, котрий готується виконати наступний кидок, може нерухомо стояти збоку за лінією колодок в зоні виконання кидків.

- (ii) Гравці команди, які не виконують кидки, не можуть здійснювати рухи і займати позиції, які можуть якимось чином перешкодити, втрутитися, відвернути увагу або налякати гравців команди, що виконують кидки. Якщо були здійснені подібні дії або яка-небудь зовнішня сила завадила гравцеві виконати кидок, він має можливість або продовжити гру, або виконати кидок повторно, після повернення всіх зсунутих каменів на позиції, які вони займали до порушення.
- (b) Гравці команди, що виконує кидки:
- (i) У домі знаходиться скіп, а коли скіп виконує свої кидки - віце-скіп.
 - (ii) Під час виконання кидків командою гравець, що знаходиться у домі, розташовується з внутрішнього боку хог-лінії так, щоб хоча б одна нога/одне колесо знаходилось на льодовій поверхні ігрової зони майданчика.
 - (iii) Гравці, які не перебувають у домі і не виконують кидки, займають позиції свіперів.
 - (iv) Наслідком будь-якого невірною розміщення гравців є видалення з гри вкинутого каменя, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення.

R5. КИДКИ

- (a) Команда, що виконує перший кидок в першому енді, визначається за допомогою жеребкування, якщо черговість не визначена заздалегідь, або за допомогою Влучання останнім каменем (BOK). Така черговість виконання кидків залишається доти, доки одна з команд не відкриє рахунок, після чого, та команда, котра останньою набрала очки, здійснює вкидання першого каменя у всіх наступних ендах.
- (b) Команда, що виконує перший кидок в першому енді, вибирає колір ручки каменів на гру, якщо інше не визначено заздалегідь.

- (c) Гравець, що виконує кидок правою рукою, відштовхується від колодки, розташованої зліва від центральної лінії, а гравець, що виконує кидок лівою рукою, відштовхується від колодки, розташованої праворуч від центральної лінії. У разі виконання кидка з неправильно колодки, камінь видаляється з гри, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення.
- (d) Камінь має бути повністю випущений з руки до досягнення хог-лінії в зоні виконання кидків. Якщо гравець не випустив камінь до хог-лінії, то він негайно видаляється з гри командою, яка виконує кидок.
- (e) Якщо камінь, не відпущений до хог-лінії, не був негайно вилучений з гри і зрушив вдарив інший камінь на майданчику, цей камінь видаляється з гри командою, яка виконує кидок, а всі зсунуті камені мають бути повернуті командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення. .
- (f) Кидок вважається виконаним, якщо камінь торкнувся ті-лінії (хог-лінії для гри на інвалідних візках) в зоні виконання кидків. Камінь, що не торкнувся відповідної лінії, може бути повернутий гравцеві для повторного виконання кидка.
- (g) Кожен гравець повинен бути готовий виконати кидок, коли підходить його черга. Надмірне затягування гри не допускається.
- (h) Якщо гравець виконав кидок каменем, що належить іншій команді, то після його зупинки цей камінь замінюється каменем, що належить команді, що виконувала кидок.
- (i) Якщо гравець виконує кидок з порушенням встановленої черговості, енд дограється без урахування даної помилки. Гравець, який пропустив свою чергу, виконує останній кидок за команду в енді. Якщо не можна визначити, хто з гравців виконав кидки з порушенням встановленої черговості, то останній кидок команди в цьому енді виконує гравець, що виконував перший кидок в цьому енді.

- (j) Якщо гравець випадково виконав більше двох кидків в одному енді, енд дограється без урахування даної помилки, а кількість кидків останнього гравця команди, що порушила правило, має бути відповідно зменшена.
- (k) Якщо команда виконала два кидки поспіль в одному і тому ж енді:
 - (i) Другий камінь вилучається з гри, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення правил. Гравець, який помилково виконав кидок, повторно виконує його як останній кидок своєї команди в цьому енді.
 - (ii) Якщо порушення не виявлено до виконання наступного кидка, енд переграється.

R6. ЗОНА ВІЛЬНИХ ЗАХИСНИКІВ (ЗВЗ)

- (a) Камінь, який зупинився між ті-лінією і хог-лінією в ігровій зоні майданчика, виключаючи зону дому, вважається таким, що потрапив у так звану зону вільних захисників (FGZ/ЗВЗ). Такими, що знаходяться в зоні вільних захисників (ЗВЗ), вважаються також ті камені в грі, котрі зупинилися на або до хог-лінії після зіткнення з іншим каменем у ЗВЗ.
- (b) Якщо до виконання п'ятого кидка в енді, випущений камінь безпосередньо або опосередковано вибиває з гри камінь суперника, що знаходиться в зоні вільних захисників, випущений камінь видаляється з гри, а всі зсунуті камені повертаються командою, що не порушувала правила гри, на позиції, які вони займали до порушення.

R7. СВІПІНГ

- (a) Рух під час свіпінгу відбувається з боку в бік (необов'язково перетинати всю ширину каменю), не залишаючи жодного сміття на шляху рухомого каменю і завершується з будь-якої сторони каменю.

- (b) Дозволяється тільки свіпінг рухомого каменю. Камінь, безпосередньо або опосередковано приведений в рух випущеним каменем, можуть свіпувати як один, так і декілька гравців команди, що виконала кидок, у будь-якому місці ігрової зони майданчика до ті-лінії.
- (c) Випущений камінь можуть свіпувати як один, так і декілька гравців команди, що виконує кидок, в будь-якому місці до ті-лінії в ігровій зоні майданчика.
- (d) Жоден гравець не може свіпувати камінь команди суперника за винятком зони за ті-лінією в ігровій зоні майданчика. Також, не дозволяється починати свіпінг каменю суперника доти, доки він не досягне ті-лінії в ігровій зоні майданчика.
- (e) За ті-лінією в ігровій зоні майданчика дозволяється свіпінг каменю тільки одному гравцю з кожної команди. Це може бути будь-який гравець з команди, яка виконує кидок, і тільки скіп або віце-скіп команди, що не виконує кидок.
- (f) За ті-лінією команда має перевагу у свіпінгу свого каменю, однак це не повинно перешкоджати виконанню свіпінга гравцем команди суперника.
- (g) У разі порушень правил свіпінгу, команда, що не порушувала правил, може або залишити все як є, або помістити камінь, а також всі інші камені, по відношенню до яких було здійснене порушення, туди, де вони могли б зупинитися, якби порушення не відбулося.

R8. ТОРКАННЯ РУХОМОГО КАМЕНЮ

- (a) Між ті-лінією в зоні виконання кидка і хог-лінією в ігровій зоні майданчика:
 - (i) Якщо рухомий камінь був зачеплений або торкання було спричинено командою, якій він належить, або її екіпіровкою, ця команда має негайно видалити такий камінь з гри.

- (ii) Якщо рухомий камінь був зачеплений або торкання було спричинено командою суперника або його екіпіровкою, а також під впливом будь-якої зовнішньої сили:
 - 1) Якщо цим каменем проводився кидок, то кидок виконується повторно.
 - 2) Якщо цим каменем кидок не проводився, він поміщається туди, де б за обґрунтованою думкою команди, якій він належить, він міг зупинитися, якби його не зачепили.

- (b) Всередині хог-лінії в ігровій зоні майданчика:
 - (i) Якщо рухомий камінь був зачеплений або торкання було спричинено командою, якій він належить, або її екіпіровкою, рух каменів не переривається, а після їх зупинки команда суперника має вибір:
 - 1) видалити цей камінь з гри, а всі зсунуті камені повернути на їх колишні позиції; або
 - 2) залишити всі камені на своїх місцях; або
 - 3) помістити всі камені туди, де б вони зупинилися, якби торкання не відбулося.
 - (ii) Якщо рухомий камінь був зачеплений або торкання було спричинено командою суперника або її екіпіровкою, рух каменів не переривається, після чого, команда, що не порушила правило, поміщає камені туди, де б вони зупинилися, якби рухомий камінь не був зачеплений.
 - (iii) Якщо рухомий камінь був зачеплений або торкання було спричинено якою-небудь зовнішньою силою, то рух каменю не переривається, після чого всі камені, поміщаються туди, де б вони зупинилися, якби порушення не сталося. Якщо команди не можуть дійти згоди, кидок виконується повторно після того, як всі зміщені камені будуть повернуті на вихідні позиції. Якщо команди не можуть дійти згоди щодо положення вихідних позицій каменів, енд переграється.

- (c) При виконанні Влучання останнім каменем (ВОК):
 - (i) Якщо рухомий камінь був зачеплений членом команди, яка виконує кидок, або торкання було ним спричинено, камінь вилучається, а результат кидка становить 185,4 см. (6 футів 1 дюйм).

- (ii) Якщо рухомий камінь був зачеплений членом команди, яка не виконує кидок, або торкання ним було спричинено, кидок виконується повторно.
- (iii) Якщо рухомий камінь був зачеплений будь-якою зовнішньою силою або торкання було нею спричинено, кидок виконується повторно.

R9. ЗМІЩЕННЯ НЕРУХОМИХ КАМЕНІВ

- (a) Якщо нерухомий камінь, у якого не було торкання з рухомим каменем, був зміщений гравцем, або зміщення ним було спричинено, то він повертається на вихідну позицію командою, що не порушувала правил.
- (b) Якщо нерухомий камінь, у якого не було торкання з рухомим каменем, був зміщений будь-якою зовнішньою силою, або зміщення було нею спричинено, то він повертається на вихідну позицію за взаємною згодою команд.
- (c) Якщо нерухомий камінь, що стоїть на шляху рухомого каменю, був зміщений гравцем, або зміщення було ним спричинено, то рух каменів не переривається, після чого, команда, що не порушила правило, має вибір:
 - (i) залишити всі камені на своїх місцях; або
 - (ii) видалити з гри камінь, напрямок руху якого міг би бути зміщений та відновити вихідні позиції всіх каменів, які були зміщені після порушення правила; або
 - (iii) розмістити камені так, як би вони розташовувалися, якби камінь не був зміщений.
- (d) Якщо нерухомий камінь, що стоїть на шляху рухомого каменю, був зміщений або зміщення було спричинено зовнішньою силою, то рух каменів не переривається, після чого всі камені розміщуються так, як вони б розташовувалися, якби такого зміщення не відбулося. Якщо команди не можуть дійти згоди, то кидок виконується повторно після того, як всі зміщені камені будуть повернуті на вихідні позиції. Якщо команди не можуть дійти згоди щодо вихідних позицій каменів, енд переграється.

- (e) Якщо зміщення каменю відбулося в результаті зіткнення з каменем, що відскочив від бортика, камені повертаються на вихідні позиції командою, що не виконувала кидок.
- (f) При виконанні Влучання останнім каменем (ВОК):
 - (i) Якщо нерухомий камінь зміщується гравцем команди, що виконує кидок, або зміщення було ним спричинено, до того як суддя закінчив вимір, то камінь вилучається, а результат кидка становить 185,4 см. (6 футів 1 дюйм).
 - (ii) Якщо нерухомий камінь зміщується гравцем команди, що не виконує кидок, або зміщення було ним спричинено, до того як суддя закінчив вимір, то камінь повертається на вихідну позицію командою, що виконувала кидок.
 - (iii) Якщо нерухомий камінь зміщується будь-якою зовнішньою силою або зміщення було нею спричинено до того як суддя закінчив вимір, то камінь повертається на вихідну позицію командою, що виконувала кидок.

R10. ЕКІПРУВАННЯ

- (a) Жоден гравець не має права псувати льодову поверхню своєю екіпіровкою, залишаючи сліди від рук або тіла на льоду. В іншому випадку, застосовується наступна процедура:
 - 1-ше порушення = 1-ше офіційне попередження на льоду, усунення наслідків нанесеної шкоди;
 - 2-ге порушення = 2-ге офіційне попередження на льоду, усунення наслідків нанесеної шкоди;
 - 3-тє порушення = усунення наслідків нанесеної шкоди та видалення гравця з гри.
- (b) Команди не мають право залишати будь-яке екіпірування на льоду без постійного нагляду.

- (c) Під час гри команди не мають права використовувати жодні електронні переговорні пристрої та прилади, що змінюють голос. Виняток складають секундоміри, котрі використовуються лише для визначення часу. Використання будь-яких електронних пристроїв, котрі надають команді інформацію про стан гри, заборонено.
- (d) У разі використання належним чином функціонуючого електронного приладу на хог-лінії:
- (i) Ручка каменю повинна бути активована до виконання кидка, інакше буде зафіксовано порушення каменем правила хог-лінії.
 - (ii) Рука, якою виконується кидок, не повинна бути в рукавичці або мітенці. У разі порушення цього правила, камінь, яким здійснювався кидок, видаляється з гри, а всі інші зміщені камені повертаються на їх вихідні позиції командою, яка не порушувала правил.
- (e) Гравець може міняти тип щітки або синтетичної мітли в будь-який час гри, якщо це не створює затримки. Гравець, який вибрав для свіпінгу мітлу з натурального матеріалу, повинен використовувати саме цей тип мітли протягом усього матчу.
- (f) Використання подовжувача обмежується наступним:
- (i) Використання подовжувачів заборонене в будь-яких змаганнях, що проводяться Всесвітньою Федерацією Кьорлінгу або кваліфікаційних змаганнях, за винятком змагань на візках.
 - (ii) Гравці, котрі прийняли рішення використовувати подовжувачі для виконання кидка, мають використовувати їх упродовж всієї гри.
 - (iii) Камінь повинен бути випущений по прямій лінії від колодки до передбачуваної цілі.
 - (iv) Камінь має бути повністю випущений з подовжувача до моменту торкання ногою гравця ті-лінії в зоні виконання кидків. Камінь вважається таким, що перебуває у грі, а кидок зараховується, коли камінь досягає хог-лінії у зоні виконання кидків.
 - (v) Подовжувач не може нести жодних механічних переваг, крім дії в якості продовження руки.
 - (vi) У разі порушення правил використання подовжувача, камінь, яким здійснювався кидок, видаляється з гри, а всі інші зміщені камені повертаються на їх вихідні позиції командою, яка не порушувала правил.

R11. ВЕДЕННЯ РАХУНКУ

- (a) Результат матчу визначається за більшістю отриманих очок після завершення всіх ендів гри або у випадку, коли команда визнала перемогу суперника, або коли одна з команд за простим математичним підрахунком не має шансу виграти. Якщо після закінчення гри рахунок нічийний, граються додаткові енди, і виграє та команда, яка першою відкриє рахунок.
- (b) По закінченні енду (після того як виконані всі кидки) команда набирає одне очко за кожен з її каменів, що знаходяться в домі або торкаються його лінії, і знаходяться ближче до центру дому, ніж камені суперника.
- (c) Остаточний рахунок енду визначається після того, як скіпи або віце-скіпи, що знаходяться в домі, погоджуються з таким рахунком. Якщо камені, які могли б вплинути на рахунок, були зрушені з місця ще до прийняття відповідного рішення, команда, що не порушила правило, отримує перевагу, яка могла б виникнути в результаті вимірювання.
- (d) При визначенні остаточного рахунку енду, якщо команди не можуть візуально визначити, чий камінь знаходиться ближче до центру, або чи торкнувся камінь зони дому, застосовується вимірювальний прилад. Вимірювання проводяться від центру дому до найближчого до нього краю каменю. Гравцям команд, що перебувають в зоні дому, дозволяється спостерігати за будь-яким виміром, який здійснюється вимірювальним приладом.
- (e) Якщо два і більше каменів знаходяться так близько до центру дома, що неможливо використовувати вимірювальний прилад, визначення проводиться візуально.
- (f) Якщо рішення не досягнуто, а ні за допомогою вимірювального приладу, а ні візуально, камені вважаються такими, що розташовані на однаковій відстані:
 - (i) Якщо вимірювання мало визначити, яка команда набрала очки у енді, фіксується нульовий рахунок.

- (ii) Якщо вимірювання мало визначити, яка команда набрала додаткові очки, то зараховуються тільки ті камені, котрі знаходяться ближче до центру дома.

- (g) Якщо будь-яка зовнішня сила спричинила зсув каменів, які могли б вплинути на рахунок, до того як команди домовилися про рахунок, застосовується наступне:
 - (i) Якщо зміщені камені мали визначали результат енду, то цей енд переграється.
 - (ii) Якщо команди вже домовилися про визначену кількості очок, а зміщений камінь міг принести додаткові очки, команда має вибір: зберегти вже набрані очки або переграти енд.

- (h) Команда може визнати свою поразку тільки у випадку, коли її черга виконувати кидки. Якщо команда визнає свою поразку до закінчення енду, рахунок в енді визначається таким чином:
 - (i) Якщо у обох команд залишилися камені для виконання кидків, рахунок на табло позначається «X-X».
 - (ii) Якщо тільки одна з команд виконала всі свої кидки:
 - 1) Якщо у команди, яка виконала всі свої кидки, є камінь(-ені), що має(-ють) бути зарахований(-і), то ці очки не зараховуються жодній з команд, і рахунок на табло позначається «X-X» допоки ці очки не знадобляться для визначення результату.
 - 2) Якщо у команди, котра ще не виконала всі свої кидки, залишився(-лися) камінь(-ені), що має(-ють) бути зарахований(-і), то ці очки зараховуються цій команді і фіксуються на табло.
 - 3) Якщо каменю(-енів), що має(-ють) бути зарахований(-і), немає, на табло позначається рахунок «X-X».

- (i) Якщо команда не починає гру в призначений час, застосовується наступне:
 - (i) Якщо затримка початку гри становить 1-15 хвилин, команда, що не спізнилася до початку гри, отримує 1 очко і право на останній камінь у першому енді даного матчу; один енд вважається завершеним.
 - (ii) Якщо затримка початку гри становить 15-30 хвилин, команда, що не спізнилася до початку гри, отримує 1 додаткове очко і право на останній камінь у першому енді даного матчу; два енди вважаються завершеними.

- (iii) Якщо гра не почалася після 30 хвилин затримки, команда, що не спізнилася до початку гри, визнається переможцем матчу.
- (j) Кінцевий рахунок гри, в якій зараховано поразку, позначається «W-L» (перемога (win) - поразка (loss)).

R12. ПЕРЕРВАНІ ІГРИ

У разі якщо, гра з будь-яких причин була перервана, її повторно розпочинають з того місця, на якому вона була зупинена.

R13. ЗМАГАННЯ З КЬОРЛІНГУ НА ВІЗКАХ

- (a) Каміні випускаються з нерухомого візка.
- (b) При виконанні кидка в проміжку між колодками і найдальшим краєм верхівки дому в зоні виконання кидків, візок має стояти таким чином, щоб у момент початку виконання кидка камінь знаходився на центральній лінії. При виконанні кидка в проміжку між найдальшим краєм верхівки дому та хог-лінією в зоні виконання кидка, візок має стояти так, щоб у момент початку виконання кидка камінь повністю знаходився всередині ліній візків.
- (c) Під час виконання кидка ноги гравця, що виконує кидок, не повинні торкатися льоду, а колеса візка мають бути у прямому контакті з льодом.
- (d) Виконання кидка здійснюється рукою, або за допомогою дозволеного засобу для випуску каменю (подовжувача). Камінь має бути чітко випущений з руки або подовжувача ще до того, як він перетне хог-лінію в зоні виконання кидка.
- (e) Кидок вважається виконаним, якщо камінь торкнувся хог-лінії в зоні виконання кидка. Камінь, що не торкнувся хог-лінії в зоні виконання кидка, може бути повернений гравцеві, а кидок виконаний знову.

- (f) У змаганнях з кьорлінгу на візках свіпінг забороняється.
- (g) У разі порушення правил вкидання каменю, камінь, яким здійснювався кидок, видаляється з гри, а всі інші зміщені камені повертаються на їх вихідні позиції командою, яка не порушувала правил.
- (h) У змаганнях на візках, що проводяться Всесвітньою Федерацією Кьорлінгу, команда, яка безпосередньо знаходиться на льоду, повинна складатися з 4 гравців, які виконують кидки, обох статей протягом усіх проведених нею матчів. Команді, яка порушить це правило, буде зараховано поразку.
- (i) Гра складається з 8 ендів.

R14. ЗМАГАННЯ ЗМІШАНИХ КОМАНД

- (a) До складу кожної команди мають входити два чоловіки і дві жінки, котрі по черзі здійснюють кидки (Ч, Ж, Ч, Ж - або - Ж, Ч, Ж, Ч). Запасні гравці не допускаються.
- (b) Якщо команда грає з трьома гравцями, має зберігатися гендерний порядок здійснення кидків (Ч, Ж, Ч - або - Ж, Ч, Ж). Якщо така ситуація складається вже під час гри, черговість здійснення кидків може бути змінена, щоб відповідати цьому критерію.
- (c) Роль скіпа або віце-скіпа може виконувати будь-хто з команди, а це мають буди гравці протилежної статі.
- (d) Всі змагання змішаних команд складаються з 8 ендів.
- (e) Команда може мати одного тренера та ще одного представника команди. Тільки ці дві особи можуть сидіти на тренерській лаві.

R15. ЗМАГАННЯ ЗМІШАНИХ ПАР

- (a) Команда складається з двох гравців - одного чоловіка і однієї жінки. Запасні гравці не допускаються. Обидва гравці повинні брати участь у грі протягом усього матчу, в іншому випадку команді зараховується поразка. У кожній команді може бути один тренер і ще один представник команди.
- (b) Рахунок гри ведеться так само, як і у традиційній грі в кьорлінг. «Стаціонарні» камені, що встановлюються перед початком кожного енду, можуть приносити очки.
- (c) Гра складається з 8 ендів.
- (d) Кожна команда виконує 5 кидків за енд. Гравець, котрий виконує перший кидок, виконує також і останній кидок в енді. Інший гравець команди виконує другий, третій і четвертий кидки в цьому енді. Гравець, котрий виконує перший кидок, у кожному енді може мінятися.
- (e) Жоден камінь, включаючи «стаціонарні» камені і ті, що знаходяться в домі, не можуть бути вибиті за межі майданчика до виконання четвертого кидка в енді (четвертий випущений камінь є першим каменем, яким можна вибивати будь-який камінь за межі майданчика). При порушенні цього правила, випущений камінь вилучається з гри, а всі зміщені камені повертаються на свої колишні позиції командою, яка не порушувала правила.
- (f) Перед початком кожного енду одна з команд повинна поставити свій «стаціонарний» камінь в одне з двох положень в ігровій зоні майданчика, позначених літерами «А» і «В». Камінь суперника встановлюється у вільну точку («А» чи «В»). Розташування цих позицій має виглядати таким чином:
 - (i) Позиція у точці «А»: камінь розташовується посередині на центральній лінії або безпосередньо перед чи поза однією з 3-х позначених на льоду точок. Точки проставляються на центральній лінії:
 - 1) посередині між хог-лінією та найдальшим краєм верхівки дому;

- 2) на відстані 0,915 метрів (3 фути) від середньої точки ближче до дому;
- 3) на відстані 0,915 метрів (3 фути) від середньої точки ближче до хог-лінії.

Враховуючи стан льоду, до початку передматчевої розминки, команди повинні визначити позиції у точці «А» для кожної ігрової площадки. Ці позиції зберігаються упродовж всієї гри.

- (ii) Позиція у точці «В»: камінь розташовується у нижній половині дому на центральній лінії за ті-лінією і впираючись у задню межу ті-лінії.
- (g) Порядок визначення команди, що приймає рішення про розміщення «стаціонарних» каменів:
- (i) Команди, що беруть участь у матчі, визначають, яка з них буде приймати рішення про розташування «стаціонарних» каменів в першому енді, за допомогою Влучання останнім каменем (ВОК). Рішення приймає команда, камінь якої влучив ближче до центру дому.
 - (ii) У процесі гри, рішення про розташування «стаціонарних» каменів приймає команда, що програла попередній енд.
 - (iii) Якщо енд закінчився з нульовим рахунком, рішення про розташування «стаціонарних» каменів приймає команда, що починала цей енд.
- (h) Команда, чий «стаціонарний» камінь знаходиться в позиції в точці «А» (перед домом), виконує перший кидок в цьому енді. Команда, чий «стаціонарний» камінь знаходиться в позиції в точці «В» (всередині дому), виконує другий кидок в цьому енді.
- (i) Під час безпосереднього виконання кидка одним з гравців команди, інший гравець принаймні однією ногою/одним колесом має стояти на льоду за внутрішнім краєм хог-лінії ігрової зони майданчика. Після того, як гравець, що виконує кидок, випустив камінь, будь-який або обидва гравці можуть виконувати свіпінг випущеного каменю, а також будь-яких інших своїх каменів, які прийшли в рух, в будь-якому місці майданчика до ті-лінії в ігровій зоні. Це правило застосовується до всіх кидків команди, включаючи ВОК.

- (j) Якщо правила здійснення кидка порушуються, камінь видаляється з гри, а всі інші зсунуті камені повертаються на їх колишні позиції командою, що не порушувала правил. Якщо порушення не було виявлено до виконання наступного кидка, гра продовжується так, якби порушення і не було.

R16. ЗАБОРОНЕНІ РЕЧОВИНИ

Використання будь-яких стимулюючих препаратів, без дозволу на терапевтичне використання, вчинене навмисно або ні, є неетичним та заборонене. Якщо випадок такого застосування буде зафіксовано, такий гравець дискваліфікується зі змагань, а Асоціації-члену ВФК, до складу якої входить цей гравець, надсилається відповідне повідомлення, яке у подальшому може призвести до відсторонення такого гравця.

R17. НЕНАЛЕЖНА ПОВЕДІНКА

Неналежна поведінка, нецензурні й агресивні висловлювання, псування екіпіровки, застосування фізичної сили по відношенню до будь-якого гравця заборонено. Будь-які порушення можуть призвести до відсторонення винуватця(-ів) від ігор кьорлінговою організацією, яка має відповідні повноваження.

С1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

- (a) Правилами гри у рамках змагань ВФК - це діючі правила Всесвітньої Федерації Кьорлінгу. У разі внесення будь-яких змін до правил, такі зміни доводяться до відома всіх учасників на відповідних Командних зборах.
- (b) Дати проведення змагань ВФК визначаються Виконавчою Радою ВФК.
- (c) Графік проведення ігор та відповідних заходів визначається ВФК за погодженням Комітету приймаючої федерації.
- (d) Під час проведення змагань ВФК, у межах території цих змагань, забороняється використовувати будь-які пристрої для паління або електронні сигарети.
- (e) Під час змагань застосовуються антидопінгові правила та процедури ВФК, які відповідають вимогам Всесвітньої Антидопінгового Агентства і опубліковані у Антидопінговій брошурі ВФК.
- (f) Будь-які відхилення від рекомендованих вимірювань на гральному майданчику мають бути затверджені ВФК.
- (g) На чемпіонатах ВФК, золоті медалі присуджуються команді, котра посіла перше місце, срібні - команді, котра посіла друге місце і бронзові - команді, котра посіла третє місце. Гравці (5, у змаганнях змішаних пар - 2) та і їх тренер, отримують медалі, якщо вони знаходяться на майданчику і виконують свої командні обов'язки і їм дозволено стати на п'єдестал. Під час Зимових Олімпійських та Паралімпійських ігор, медалі отримують тільки гравці (5) і тільки гравцям дозволяється ставати на п'єдестал пошани.

С2. КОМАНДИ-УЧАСНИКИ

- (a) Для участі у змаганнях, кожна команду визначає відповідна Асоціація/Федерація.
- (b) Якщо призначена команда не в змозі або не бажає брати участь у змаганнях, Асоціація/Федерація призначає іншу команду.
- (c) Склад команд на кожен турнір оголошується не менше ніж за 14 днів до початку змагань.
- (d) Всі гравці, котрі приймають участь у змаганнях ВФК, повинні бути сумлінними членами своєї Асоціації/Федерації та мати хорошу репутацію.
- (e) Для того, щоб мати право брати участь у Чемпіонаті Світу з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧСКЮ) та відбіркових змаганнях, вік гравця станом на 30-й день червня року, що безпосередньо передує року, в якому має відбутися Чемпіонат, має складати менше 21 року.
- (f) Для того, щоб мати право брати участь у Чемпіонаті Світу з Кьорлінгу серед Ветеранів (ЧСКВ) та відбіркових змаганнях, вік гравця станом на 30-й день червня року, що безпосередньо передує року, в якому має відбутися Чемпіонат, має складати не менше 50 років.
- (g) Для того, щоб мати право брати участь у Чемпіонаті Світу з Кьорлінгу на Інвалідних Візках (ЧСКІВ) та відбіркових змаганнях, гравець повинен мати суттєві та очевидні пошкодження ніг/функції ходи і користуватися інвалідним візком для щоденного пересування або пройти кваліфікацію за відповідними критеріями відбору.

- (h) Всі гравці та їх тренер мають бути присутніми на Командних зборах. Якщо будь-хто з вищезазначених осіб не присутній на зборах без належного дозволу головного рефері, то команда, в якій грає ця особа втрачає переваги останнього каменя в своїй першій грі. Для команд, які брали участь у кругових змаганнях, обов'язковою умовою є присутність одного або двох членів команди (гравців та/або тренера) на засіданнях раунду плей-офф, інакше ця команда буде позбавлена тих привілеїв (першими або другими вкидати камінь, вибирати колір каменів і т.д.) якими вона, як правило, могла б скористатися.
- (i) Наприкінці командних зборів, головному рефері надається оригінальна схема, у якій зазначається черговість виконання кидків, позиції скіпа та віце-скіпа, запасного гравця та тренера. Також у цій схемі, за необхідності, можуть бути зазначені капітан команди/тренер національної збірної/перекладач. Схема розташування гравців команди подається головному рефері не менше ніж за 15 хвилин до початку передматчевих тренувань для того, щоб затвердити цю схему або внести необхідні корективи.
- (j) Команда починає гру у складі чотирьох гравців, котрі здійснюють кидки. Команді зараховується поразка в кожній грі вже на старті змагань, допоки вона не розпочне гру у складі чотирьох гравців
- (k) Під час гри, тренеру, запасному гравцю та всім іншим офіційним представникам команд не дозволяється спілкуватися зі своєю командою або перебувати в ігровій зоні за винятком спеціально відведених перерв або тайм-ауту для команд. Це обмеження стосується будь-яких словесних, візуальних, письмових та електронних видів зв'язку, у тому числі і будь-якої спроби подати сигнал для призначення тайм-ауту для команд. Тренер, запасний гравець і один представник команди можуть брати участь у передматчевих заходах та тренуваннях, але їм не дозволяється спілкуватися з членами команд під час ВОК (тестових кидків). Під час гри, з тренерської лави не має надходити жодних повідомлень або спроб передати будь-якого роду інформацію будь-кому, хто не сидить на цій лаві. У разі порушення цього правила, винна особа буде видалена з тренерської лави.

- (l) Для цілей ідентифікації в засобах масової інформації та громадськості, команди називають по імені, яке носить їх Асоціація/Федерація та по імені скіпа.

СЗ. ФОРМА/ЕКІПІРУВАННЯ

- (a) Для проведення ігор або тренувань на ігровий майданчик всі члени команди одягають однакову форму і відповідне взуття. Якщо команді попадаються камені з ручками світлого кольору, то її гравці одягають світлі сорочки та гральні куртки/светри, якщо ж команді попадаються камені з ручками темного кольору, то її гравці одягають сорочки темного кольору та гральні куртки/светри. Колір форми погоджується з ВФК до початку кожного змагання. Тренери/офіційні представники команди мають одягати національну форму або форму команди, кожного разу, коли вони ідуть на ігровий майданчик. Червоний вважається темним кольором.
- (b) На кожній сорочці та куртці/светрі зазначається прізвище гравця. Розмір літер - 5,08 см. (2 дюйми), або більшими літерами. Надпис розташований на верхній частині спини одягу, а назва Асоціації/Федерації, яка наноситься літерами розміром 5,08 см. (2 дюйми) або більшими літерами, проходить через спину вище пояса. За бажанням, на спині можна також нанести національну емблему. Але ця емблема є лише доповненням до назви Асоціації/Федерації, від імені якої виступає команда, та до прізвища гравця. Ця емблема, як правило, розміщується між назвою відповідної Асоціації/Федерації та прізвищем гравця. Якщо двоє або більше членів команди мають однакове прізвище, на формі також вказується перша(-і) літера(-и) їх імен.

- (с) На одязі або екіпіруванні гравця дозволяється розміщувати будь-яку рекламу, але у суворій відповідності до діючих керівних принципів, схвалених ВФК. ВФК має право, на свій власний розсуд, заборонити використання будь-якого одягу або екіпірування, яке федерація вважає неприпустимим або непридатними для використання під час гри у рамках змагань, що проводить ВФК. Правила дрес-коду ВФК описуються нижче.
- (d) Гравцям або тренерам, котрі не надягають відповідну форму, забороняється входити на ігровий майданчик та перебувати на тренерській лаві.

С4. ПЕРЕДМАТЧЕВІ ТРЕНУВАННЯ

- (a) До початку кожної гри у рамках змагань ВФК, кожній команді надається право провести передматчеві тренування на тому майданчику, на якому будуть проводитися самі змагання.
- (b) Час і тривалість передматчевих тренувань визначаються під час командних зборів.
- (с) Графік проведення передматчевих тренувань під час кругового раунду змагань визначається заздалегідь, на основі критерію, за яким команди проводять однакову кількість тренувань, чергуючись між собою. Для кругового раунду змагань, черговість проведення передматчевих тренувань визначається шляхом жеребкування.
- (d) Після кругового раунду змагань, команда, котра у першому енді здійснює кидок останньою, першою проводить передматчеві тренування.
- (e) Після проведення передматчевих тренувань, за рішенням головного льодового техніка, лід очищається та наносяться нові крапельки води.

C5. ТРИВАЛІСТЬ ЗМАГАНЬ

- (a) У змаганнях, в яких заплановано 10 ендів, під час кругового раунду змагань та тай-брейків грають не менше 6 ендів, а у раунді плей-офф - 8 ендів.
- (b) У змаганнях, в яких заплановано 8 ендів, грають не менше 6 ендів.

C6. ТРИВАЛІСТЬ ГРИ

- (a) Кожна команда отримує 38 хвилин на обдумування для гри у 10 ендів і 30 хвилин для гри у 8 ендів (36 хвилин для гри на інвалідних візках і 22 хвилини для гри змішаних пар). Відлік часу ведеться, і висвічується на табло протягом всієї гри.
- (b) Якщо команда затримує початок гри, час на обдумування, відведений для кожної команди зменшується на 3 хвилини 45 секунд (4 хвилини 30 секунд у змаганнях на інвалідних візках, 2 хвилини 45 секунд у змаганнях змішаних пар) у кожному проведеному енді (див. Правила з кьорлінгу R11 (i)).
- (c) Якщо проводяться додаткові енди, годинник гри обнуляється, і кожна команда отримує 4 хвилини 30 секунд часу на обдумування у кожному додатковому енді (6 хвилин для змагань на інвалідних візках, 3 хвилини для змагань змішаних пар).
- (d) Гра та кожен енд починаються, коли закінчується відведений для перерви час. Годинник гри команди, котра здійснює кидок не запускається на початку гри/енду, якщо команда не затьмає початок, у іншому випадку годинник буде запущений. Якщо затримки немає, вперше, у кожному енді, запускається годинник гри тієї команди, котра вкидає другий камінь.

- (e) У разі дотримання всіх нижченаведених критеріїв, команда, що не здійснює кидок стає командою, що здійснює кидок, і запускається її годинник гри:
- (i) всі камені зупинилися або перетнули задню лінію і
 - (ii) камені, які були зміщені через порушення вкидаючої команди, повернуті на їх попередні позиції і
 - (iii) ігрова зона передана іншій команді, гравець, котрий перебував у домі перейшов за задню лінію, а гравець, що здійснював кидок і свіпери зайшли за межі ігрового майданчика.
- (f) Ігровий годинник команди зупиняється, як тільки камінь досягає ті-лінії (хог-лінії у змаганнях на інвалідних візках) в зоні виконання кидків.
- (g) Команда здійснює кидок тільки тоді, коли її ігровий годинник запущений або у той час, коли за графіком він має бути запущений. У разі порушення цього правила, команда повторно здійснює кидок після того, як всі зміщені зі своїх позицій камені, будуть повернуті на їх вихідні позиції командою, котра не порушувала правил. Ігровий годинник команди, що порушила правила продовжує працювати і під час пересування камінів і повторного здійснення кидка.
- (h) Якщо камені необхідно переставити через порушення, спричинене дією будь-якої зовнішньої сили, ігрові годинники обох команд зупиняються.
- (i) Ігрові годинники зупиняються в будь-який час, коли у гру втручається рефері.

- (j) Після погодження командами рахунку енду, призначається перерва, і всі ігрові годинники зупиняються. Якщо потрібно провести виміри, перерва починається по їх завершенні. Тривалість перерви між ендами, час якої може змінюватися в залежності від вимог телебачення або інших зовнішніх факторів, визначається для кожного змагання окремо і доводиться до відома учасників під час командних зборів. Якщо час перерви складає 3 або більше хвилин, за 1 хвилину до її завершення командам надається відповідне повідомлення. У наступному енді, команди не можуть вкидати перший камінь, якщо до кінця перерви залишається більше 10 секунд. Ігровий годинник команди, що здійснює кидок, запускається по завершенні перерви, якщо тільки гравець не перебуває в процесі вкидання. Як правило, тривалість перерви складає:
- (i) 1 хвилину по закінченні кожного енду, за винятком того, що зазначено у пункті (j) (ii). У цей час, команди не мають права зустрічатися або спілкуватися з тренером, запасним гравцем або будь-яким іншим офіційним представником команди.
 - (ii) 5 хвилин по закінченні енду, котрий визначає точку проходження половини гри. У цей час, командам дозволяється зустрічатися або спілкуватися з тренером, запасним гравцем або будь-яким іншим офіційним представником команди в межах ігрового майданчика.
- (k) Якщо гравцеві дозволено повторити вкидання каменю, рефері вирішує, чи необхідно відняти час, необхідний для повторного вкидання, із загального ігрового часу цієї команди.
- (l) Якщо виникає необхідність переграти енд, час на ігровому годиннику скидається до того часу, котрий був зафіксований по завершенні попереднього енду.
- (m) Якщо рефері визначає, що команда надмірно затримує гру, він повідомляє про це скіпа команди-порушника, і якщо після отримання такого повідомлення, наступний для вкидання камінь не досягне ті-лінії (хог-лінії у змаганнях на інвалідних візках) упродовж 45 секунд, такий камінь негайно вилучається з гри.

- (п) Кожна команда повинна завершити свою частину гри протягом відведеного для цього часу, інакше, команді зараховується поразка. Якщо камінь досягає ті-лінії (хог-лінії у змаганнях на інвалідних візках) в зоні вкидання до закінчення відведеного часу, кидок вважається таким, щоб був здійснений вчасно.

С7. ТАЙМ-АУТИ ДЛЯ КОМАНД/ТЕХНІЧНІ ТАЙМ-АУТИ

- (а) Тайм-аути для команд не застосовуються, якщо не використовуються таймери.
- (б) Кожна команда має право запросити один 60 секундний командний тайм-аут під час кожної гри і один 60 секундний командний тайм-аут під час кожного додаткового енду.
- (с) Процедура надання тайм-ауту для команд наступна:
- (i) Тільки гравці на льоду мають право запросити командний тайм-аут.
 - (ii) Тайм-аути для команди може запросити будь-який гравець команди, який перебуває на льоду і тільки тоді, ігровий годинник цієї команди запущений. Гравці подають знак на призначення командного тайм-ауту, використовуючи спеціальний сигнал рукою у вигляді літери «Т».
 - (iii) Тайм-аут для команд (коли ігровий годинник зупинений) починається, як тільки надходить відповідний запит, і складається з «часу проходження» до команди плюс 60 секунд. «Час проходження» до команди визначається рефері під час кожної гри.
 - (iv) Зустрітися з командою, котра попросила тайм-аут, дозволяється лише тій особі, котра сидить на тренерській лаві, а також, за необхідності, перекладачеві. Там, де проходить облаштовані поруч з ігровим майданчиком, ці особи мають уникати потрапляння на лід, де знаходиться ігровий майданчик.
 - (v) Команді повідомляють коли до кінця тайм-ауту залишається 10 секунд.

- (vi) По закінченні тайм-ауту для команд, особа з тренерської лави має припинити будь-які перемовини з командою і негайно покинути ігровий майданчик.
- (d) Команди можуть запросити призначення технічного тайм-ауту для прийняття рефері відповідного рішення, у разі отримання кимось з гравців команд травм або у разі настання будь-яких інших пом'якшуючих обставин. Під час технічних тайм-аутів ігрові годинники зупиняються.

С8. РОЗПОДІЛ КАМЕНІВ / ВЛУЧАННЯ ОСТАННІМ КАМЕНЕМ

- (a) Команда, котра іде першою у графіку для кругового раунду змагань, грає каменями з ручками темного кольору; команда, котра іде другою - грає каменями з ручками світлого кольору.
- (b) (Цей пункт набирає чинності з 1 січня 2015) Для ігор, у яких за правилами здійснюється Влучання останнім каменем (ВОК, тестові кидки), по завершенні передматчевих тренувань, кожна команда викидає по два камені, які мають досягти центру (ті) дому. Такі кидки здійснюють різні гравці - один камінь закручується за годинниковою стрілкою, другий проти. Свіпінг допускається (за винятком змагань на візках).

Відстань між каменем і центром (ті), за умови зупинки у домі, вимірюється у сантиметрах. Якщо камінь зупиняється не у зоні дому, зараховується відстань 185,4 см. Якщо камені зупиняються настільки близько до центру (ті), що відстань визначити неможливо, фіксується відстань 0,0 см.

Перший камінь заміряється і видаляється з гри ще до того, як буде здійснено викидання другого каменю. Відстані, зафіксовані по кожному каменю додаються, а результат фіксується як підсумок ВОК для цієї гри. Команда, у якої підсумок ВОК менше, має право вибирати викидати перший або другий камінь у першому енді гри. Якщо підсумки ВОК у обох команд однакові, право вибирати, який камінь викидати у першому енді, визначається шляхом жеребкування.

Кількість каменів для ВОК кількість кидків за і проти годинниковою стрілкою для кожного гравця, визначається під час кожних змагань, в залежності від кількості ігор, котрі будуть проводитися у круговому раунді змагань.

(Починаючи з вересня 2016 року, буде впроваджена нова система вимірювання, котра дозволяє фіксувати ту відстань, котра раніше фіксувалася як 0,0 см).

- (с) Кожен гравець має виконати мінімальну кількість ВОК кидків. У разі порушення цього правила, фіксується рахунок відповідного кидка - 185,4 см. Якщо ВОК кидки здійснює запасний гравець, загальна кількість очок отримана цим гравцем сумується з кількістю очок, набраних будь-яким іншим гравцем команди так, щоб у підсумку, запасний гравець і той гравець, до очок якого додавали очки запасного гравця, виконали мінімальну кількість ВОК кидків.

| Круговий раунд змагань | Кількість ВОК кидків | Мінімальна кількість ВОК кидків для кожного гравця |
|------------------------|----------------------|--|
| 4 | 8 | 2 кидки, 1 за + 1 проти годинникової стрілки |
| 5 | 10 | 2 кидки, 1 за + 1 проти годинникової стрілки |
| 6 | 12 | 2 кидки, 1 за + 1 проти годинникової стрілки |
| 7 | 14 | 3 кидки, 1 за + 1 проти годинникової стрілки |
| 8 | 16 | 3 кидки, 1 за + 1 проти годинникової стрілки |
| 9 | 18 | 4 кидки, 2 за + 2 проти годинникової стрілки |
| 10 | 20 | 4 кидки, 2 за + 2 проти годинникової стрілки |
| 11 | 22 | 4 кидки, 2 за + 2 проти годинникової стрілки |

- (d) Під час змагань змішаних пар, кожен гравець здійснює однакову кількість ВОК кидків за та проти годинниковою стрілкою. Якщо проводиться непарне число ігор, допускається виконання кидка кожним гравцем у одному напрямі обертання .
- (e) Якщо на змаганнях ВФК проводиться круговий раунд змагань, черговість вкидання першого каменя у першому енді після кругового раунду змагань у кожній з команд, визначається наступним чином:
- (i) Команда, яка має кращі показники по виграним/проганим матчам, має право вибирати, вкидати перший чи другий камінь у першому енді.
 - (ii) Якщо команди мають однакову кількість виграних/проганих матчів, переможець гри у круговому раунді змагань має право вибирати, вкидати перший чи другий камінь у першому енді.
 - (iii) Незважаючи на положення пунктів (i) та (ii) вище, для участі в змаганнях, котрі проводяться за системою «Пейдж» (Page) ігор плей-офф, команда, яка виграє 1 з 2-х ігор, має право вибирати, вкидати перший чи другий камінь у першому енді змагань за золоті медалі; команда, котра прогала у півфіналі, має право вибирати, вкидати перший чи другий камінь у першому енді змагань за бронзові медалі.
- (f) На змаганнях ВФК, коли команди грають круговий раунд змагань в окремих групах, у раунді плей-офф команда з меншою кількістю очок РСБ (DSC) має право вибирати, вкидати перший чи другий камінь енду та вибирати колір ручки каменя. Під час ВОК, коли один гравець вкидає камінь за, а другий проти годинникової стрілки, визначається яка з команд матиме право вибирати, вкидати перший або другий камінь у першому енді.
- (g) У іграх, які проводяться після кругового раунду змагань, у яких команда, яка вкидає перший камінь у енді визначається заздалегідь, саме ця команда має право вибирати колір ручки каменя.

С9. КЛАСИФІКАЦІЯ КОМАНД У ТУРНІРНІЙ ТАБЛИЦІ/ РОЗРАХУНОК СЕРЕДНЬОГО БАЛУ ЗА РЕЗУЛЬТАТАМИ ВОК (DSC)

- (a) Під час кругового раунду змагань у рамках турніру, команди з однаковою кількістю перемог та поразок вносяться до турнірної таблиці у алфавітному порядку за їх трибуквеним кодом, та займають у ній однакові позиції.
- (b) По завершенні кругового раунду змагань, команди розташовуються у турнірній таблиці (по порядку) за такими критеріями:
- (i) Кількість виграних та програних матчів;
 - (ii) У разі, коли дві команди зіграли з однаковим рахунком, команда, яка виграла їх гру у круговому раунді змагань, посідає вищу за свого суперника сходинку у турнірній таблиці ;
 - (iii) Якщо з однаковим рахунком зіграли три або більше команд, розташування команд у турнірній таблиці здійснюється за результатами ігор між цими командами (якщо за цією процедурою у турнірній таблиці будуть розміщені лише деякі, а не всі команди, то розташування у турнірній таблиці решти команд з однаковим рахунком здійснюється за результатами ігор між цими командами);
 - (iv) Для всіх інших команд, позиції яких у турнірній таблиці не можна визначити за критеріями пунктів (i) або (ii) або (iii), застосовується Розрахунок середнього балу (РСБ). РСБ - являє собою середню відстань, виміряну за результатами всіх кидків в рамках Влучання останнім каменем, виконаних командою під час кругового раунду змагань.

У випадках, коли у розрахунок береться сумарний бал за 11 або менше вкинутих каменів, один найменш сприятливий результат автоматично відкидається ще до розрахунку середньої дистанції. Якщо у розрахунок береться сумарний бал за більше ніж 11 вкинутих каменів, два найменш сприятливі результати автоматично відкидаються ще до розрахунку середньої відстані.

Команда з меншим РСБ отримує більш високу позицію у турнірній таблиці. Якщо показники РСБ рівні, то команда з найкращим нерівним результатом ВОК отримує більш високу позицію у турнірній таблиці. У випадку, коли показники ВОК у всіх команд однакові, команда, котра у світовому рейтингу ВФК займає вищу позицію, займає таку позицію і у турнірній таблиці змагань.

- (v) Якщо команди змагаються в різних групах і не кваліфікувалися у раунд плей-офф, остаточний рейтинг команд визначається шляхом порівняння РСБ команд з усіх груп з однаковим рейтингом, при цьому команди з кращими показниками РСБ займають вищі позиції.
 - (vi) У змаганнях, де одна поразка команди призводить до її вибуття з турніру, команди, що вибули з турніру під час одного етапу змагань, розміщуються у турнірній таблиці у алфавітному порядку за їх трибуквеним кодом, та займають у ній однакові позиції
- (c) Якщо команди грають в нічию у грі за вихід в раунд плей-офф, проводиться максимум одна сесія тай-брейків, у якій визначається, яка команда пройде у раунд плей-офф. Команда(-и) може(-уть) бути усунена(-і) з гри і без проведення додаткової гри, якщо виникає потреба у проведенні більше однієї сесії тай-брейків.
- (d) Якщо команди грають в нічию у грі за спірні позиції, проводиться максимум одна сесія тай-брейків. У разі необхідності проведення більше однієї сесії тай-брейків, команда(-и) може(-уть) уникнути спірної позиції і без виграшу у додатковій грі.
- (e) Якщо команди грають в нічию у грі на виліт, проводиться максимум одна сесія тай-брейків. У разі необхідності проведення більше однієї сесії тай-брейків, команда(-и) може(-уть) уникнути або їм може бути присуджений виліт, не граючи додаткову гру.
- (f) У деяких випадках одна гра може вирішити долю команди, або присудження спірної позиції або виліт. Якщо після тай-брейків за спірні позиції декілька команд мають однакову кількість очок, команда, яка буде проводити додаткову гру, визначається за процедурою ранжування команд ВФК.

C10. РЕФЕРІ

- (a) ВФК призначає Головного рефері та Заступника(-ів) головного рефері для кожного змагання, яке проводить ВФК. До складу рефері мають входити як чоловіки, так і жінки. Кандидатури затверджуються Асоціаціями/Федераціями, до складу яких входять рефері.
- (b) Рефері вирішує будь-яке спірне питання, яке може виникнути між командами, не дивлячись на те, чи передбачено це питання правилами гри, чи ні.
- (c) Рефері має право в будь-який момент втрутитися в хід змагань, давати вказівки щодо розміщення каменів, поведінки гравців і дотримання правил.
- (d) Головний рефері, за наявності відповідних повноважень, має право в будь-який момент втрутитися в хід змагань та давати ті настанови щодо проведення гри, які він вважатиме за потрібне.
- (e) Рефері має право з будь-яких причин затримати гру і визначити тривалість такої затримки.
- (f) Вирішення всіх питань, що стосуються дотримання правил, входять до компетенції рефері. У випадку оскарження рішення рефері, остаточне рішення приймає Головний рефері.
- (g) Головний рефері має право усунути гравця, тренера або будь-якого представника команди від гри за неприйнятну поведінку та неналежні висловлювання. Усунена особа має залишити приміщення, у якому проводяться змагання, і не приймати більше участі у цій грі. Якщо гравець видаляється з гри, запасний гравець не може бути використаний в цій грі замість нього.

- (h) Головний рефері має право рекомендувати кьорлінговій організації відповідної юрисдикції, дискваліфікувати або відсторонити будь-якого гравця, тренера або представника команди від участі у поточних або майбутніх змаганнях.

Зимові Олімпійські Ігри (ЗОІ) - Чоловіки та Жінки

- 10 команд з гравцями обох статей... 1 команда від Приймаючого Національного Олімпійського Комітету (НОК) + 7 команд від НОК, котрі у двох попередніх Чемпіонатах Світу з Кьорлінгу серед Чоловіків та Жінок набрали найбільшу кількість кваліфікаційних очок + 2 команди за результатами Олімпійських Кваліфікаційних Ігор (ОКІ), котрі відкриті для тих команд, що брали участь у будь-якому з чотирьох попередніх Чемпіонатах Світу з Кьорлінгу серед Чоловіків та Жінок та не набрали достатньої кількості очок, щоб пройти кваліфікацію до ЗОІ.
- Команди об'єднуються в одну групу, котра проводить круговий раунд змагань для визначення чотирьох найсильніших команд групи.

Система плей-офф: Проводяться півфінали 1 x 4 та 2 x 3; переможці грають у фіналі (за золоті та срібні медалі), команди, які програли, змагаються за бронзові медалі.

Зимові Паралімпійські Ігри (ЗПІ) - Змішані команди

- 10 команд ... 1 команда від Приймаючого Національного Паралімпійського Комітету (НПК) + 9 команд від НПК, котрі у трьох попередніх Чемпіонатах Світу з Кьорлінгу на Інвалідних Візках отримали найбільшу кількість кваліфікаційних очок.
- Команди об'єднуються в одну групу, котра проводить круговий раунд змагань для визначення чотирьох найсильніших команд групи.

Система плей-офф: Застосовується та ж система, що і під час проведення Зимових Олімпійських Ігор.

Другі Зимові Юнацькі Олімпійські Змагання з Кьорлінгу

- Національні Олімпійські Комітети (НОК) підраховують очки, набрані під час проведених під егідою Всесвітньої Федерації Кьорлінгу Чемпіонату Світу з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧСКЮ), Чемпіонату Європи з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧСКЮ) та Чемпіонату Азіатсько-Тихоокеанського Регіону з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧАТКЮ), котрі проходили у 2014 та 2015 рр. Якщо необхідно провести спеціальний Чемпіонат для країн Американського континенту, команди з цих країн вносяться у графік проведення кваліфікаційних змагань.

Обирається 16 змішаних команд (на основі найбільшої кількості набраних очок), котрі включають:

- 1 команда, яка гарантовано проходить до основного етапу змагань від країни, що приймає чемпіонат (Норвегії)
- 2 команди з Північної Америки
- 1 команда з Південної Америки
- 3 команди з Азії
- 1 команда з Океанії
- 8 команд з Європи.

Очки виставляються за наступною схемою:

| ЧЄКЮ (EJCC) | ЧАТКЮ (PAJCC) | ЧСКЮ (WJCC) |
|---|---|--------------------------------|
| 1 _e місце = отримано на ЧСКЮ | 1 _e місце = отримано на ЧСКЮ | 1 _e місце = 20 очок |
| 2 _e = 8 очок | 2 _e = 8 очок | 2 _e = 18 очок |
| 3 _e = 6 очок | 3 _e = 6 очок | 3 _e = 17 очок |
| 4 _e = 5 очок | 4 _e = 5 очок | 4 _e = 16 очок |
| 5 _e = 4 очок | 5 _e = 4 очок | 5 _e = 15 очок |
| 6 _e = 3 очок | 6 _e = 3 очок | 6 _e = 14 очок |
| 7 _e = 2 очок | 7 _e = 2 очок | 7 _e = 13 очок |
| 8 _e = 1 очко | 8 _e = 1 очко | 8 _e = 12 очок |
| | | 9 _e = 11 очок |
| | | 10 _e = 10 очок |

Зимові Універсиади (ЗУ) - Студенти Чоловіки та Жінки

- 10 команд з гравцями обох статей... 1 команда від Приймаючої Асоціації + 9 команд за списком Міжнародної Федерації Університетського Спорту.
- Команди об'єднуються в одну групу, котра проводить круговий раунд змагань для визначення чотирьох найсильніших команд групи.

Система плей-офф: Застосовується та ж система, що і під час проведення Зимових Олімпійських Ігор.

Чемпіонат Світу з Кьорлінгу - Чоловіки (Чемпіонат Світу з Кьорлінгу серед Чоловіків) та Жінки (Чемпіонат Світу з Кьорлінгу серед Жінок)

- 12 команд (кваліфікаційний процес описується на стор. 45)
- Команди об'єднуються в одну групу, котра проводить круговий раунд змагань для визначення чотирьох найсильніших команд групи.

Система плей-офф: «Пейдж» (Page): Команда, котра займає перше місце грає проти команди, котра посіла друге місце. Переможець переходить до фіналу, а команда, що програла, у півфінал. Команда, котра посіла третє місце грає проти команди, котра посіла четверте місце. Переможець переходить у півфінал, а, команда, що програла

проводить гру за бронзову медаль. Переможець півфіналу грає у фіналі, а, команда, що програла - у грі за бронзову медаль.

Чемпіонати Світу з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧСКЮ) - Чоловіки юніори та Жінки юніори

- 10 команд з гравцями обох статей (процедура кваліфікаційного відбору описується на стор. 46)
- Команди об'єднуються в групу, котра проводить кругові турніри для визначення чотирьох найсильніших команд групи.

Система плей-офф: Застосовується та ж система, що і під час проведення Чемпіонату Світу з Кьорлінгу між Чоловіками та Жінками.

Чемпіонати Світу з Кьорлінгу серед Ветеранів (ЧСКВ) - Чоловіки та Жінки

- Відкрита реєстрація (Процедура кваліфікаційного відбору та ігор у серії плей-офф описується на стор. 47)

Чемпіонат Світу з Кьорлінгу серед Змішаних Команд (ЧСКЗК)

- Відкрита реєстрація (Процедура кваліфікаційного відбору та ігор у серії плей-офф описується на стор. 47)

Чемпіонат Світу з Кьорлінгу серед Змішаних Пар (ЧСКЗП)

- Відкрита реєстрація (Процедура кваліфікаційного відбору та ігор у серії плей-офф описується на стор. 47).

Чемпіонат Світу з Кьорлінгу на Інвалідних Візках (ЧСКІВ) - Змішані команди

- 10 команд ... 1 команда від Приймаючої Асоціації + 7 команд від Асоціацій, котрі пройшли кваліфікацію у попередніх ЧСКІВ + 2 команди від Асоціацій, котрі пройшли кваліфікаційний відбір на Світовому Кваліфікаційному Чемпіонаті з Кьорлінгу на Інвалідних Візках (СКЧКІВ).
- Команди об'єднуються в одну групу, котра проводить круговий раунд змагань для визначення чотирьох найсильніших команд групи.

Система плей-офф: Застосовується та ж система, що і під час проведення Чемпіонату Світу з Кьорлінгу серед Чоловіків та Жінок.

Чемпіонат Азіатсько-Тихоокеанського Регіону з Кьорлінгу (ЧАТРК) - Чоловіки та Жінки

Чемпіонат відкритий для команд з кьорлінгу Азіатсько-Тихоокеанського регіону (Процедура кваліфікаційного відбору та ігор у серії плей-офф описується на стор. 48).

Світовий Кваліфікаційний Чемпіонат з Кьорлінгу на Інвалідних Візках (СКЧКІВ) - Змішані команди

- Чемпіонат відкритий для тих Асоціацій, котрі ще не кваліфікували у наступний ЧСКІВ. У цьому кваліфікаційному раунді відбирається дві команди.
- Якщо кваліфікацію проходить 1-10 команд, вони об'єднуються в одну групу; якщо ж більше 10 команд - вони розподіляються між двома групами. Групи проводять круговий раунд змагань для визначення тих команд, котрі пройдуть до раунду плей-офф.

Система плей-офф: а) якщо формується 1 група: команда, що займає перше місце грає проти команди, що займає друге місце. Переможець кваліфікується до наступного ЧСКІВ. Команда, що програла, проводить гру проти команди, котра перемогла у грі між командами, котрі зайняли третє та четверте місця. Переможець цієї гри також кваліфікується до наступного ЧСКІВ.

б) якщо формується 2 групи: команда, що займає перше місце у групі «А» грає проти команди, що займає перше місце у групі «В»; переможець гри кваліфікується до наступного ЧСКІВ. Команда, що програла у цій грі грає проти переможця гри між командами, котрі займали другі місця у групах «А» та «В»; переможець кваліфікується до наступного ЧСКІВ.

Чемпіонат Європи з Кьорлінгу серед Юніорів 2015 р.(ЧЄКЮ) - Чоловіки юніори та Жінки юніори

- Чемпіонат відкритий для тих команд юніорів з Європи, котрі ще не кваліфікувалися у наступний ЧЄКЮ. У цьому кваліфікаційному раунді відбирається одна або дві команди (точна кількість команд вказана на стор. 46).
- Якщо кваліфікацію проходить 1-10 команд, вони об'єднуються в одну групу. Якщо ж більше 10 команд - вони розподіляються між групами, котрі формуються у відповідності до встановлених вимог. Групи проводять круговий раунд змагань для визначення тих команд, котрі пройдуть до раунду плей-офф.

Система плей-офф: З двох або трьох груп відбирається команда, що кваліфікується до ЧЄКЮ: проводиться круговий раунд змагань, без проведення тай-брейків, проводиться одна кваліфікаційна гра серед чоловіків, чвертьфінали, півфінали та ігри за призові місця.

Чемпіонат Світу з Кьорлінгу серед Юніорів групи «В» 2016⁺ р.(ЧСКЮ «В») -

Чоловіки юніори та Жінки юніори

- Чемпіонат відкритий для команд юніорів з усіх Національних Федерацій, що входять до складу ВФК, котрі ще не пройшли кваліфікацію до наступного ЧСКЮ. У цьому кваліфікаційному раунді відбирається три команди.
- Якщо кваліфікацію проходить 1-10 команд, вони об'єднуються в одну групу і проводять круговий раунд змагань для визначення чотирьох лідерів групи.

Система плей-офф: Застосовується та ж система, що і під час проведення Чемпіонату Світу з Кьорлінгу між Чоловіками та Жінками.

- Якщо ж кваліфікацію проходить більше 10 команд - вони розподіляються між групами, котрі формуються у відповідності до встановлених вимог. Групи проводять круговий раунд змагань для визначення команд, котрі будуть грати у чвертьфіналі серії ігор плей-офф.

Система плей-офф : По завершенні кругового раунду змагань та, за необхідності, однієї сесії тай-брейків, визначаються команди, що посіли 1е, 2е, 3е та 4е місця (якщо сформовано дві групи); 1е, 2е та 3е місця (якщо сформовано три групи); 1е та 2е місця (якщо сформовано чотири групи).

Команди, що посіли 1е та 2е місця серед трьох груп та команда, що посіла 3е місце за найкращим Розрахунком середнього балу (РСБ) DSC показала найкращий результат, одразу ж кваліфікуються до чвертьфіналів. Інші дві команди, котрі зайняли 3е місце проводять кваліфікаційний матч за місце у чвертьфіналі.

Переможці чвертьфінальних раундів грають у півфіналах.

Команди, що програли у півфіналі, змагаються за бронзові нагороди.

Переможці півфінальних ігор змагаються за золоті медалі.

КВАЛІФІКАЦІЙНІ ЗМАГАННЯ - ЧЕМПІОНАТИ СВІТУ З КЬОРЛІНГУ СЕРЕД ЧОЛОВІКІВ ТА ЖІНОК

| | | |
|--|---|--|
| Приймаюча сторона: Азіатсько-Тихоокеанський Регіон | 1 команда | Для приймаючої Асоціації/Федерації. |
| | 1 команда (Азіатсько-Тихоокеанський Регіон) | Переможець Чемпіонату Азіатсько-Тихоокеанського Регіону з Кьорлінгу (ЧАТРК), щорічних змагань з кьорлінгу Азіатсько-Тихоокеанського Регіону (або якщо переможцем є приймаюча Асоціація/Федерація, Команда, котра посіла друге місце) кваліфікується до ЧСК. |
| | 2 команди (Американський континент) | Асоціація/Федерація Американського Континенту, котра на попередньому ЧСК посіла найвищу сходинку, автоматично кваліфікується до наступного ЧСК. Команда Американського Континенту, котра на попередньому ЧСК посіла друге місце, братиме участь у будь-яких змаганнях серії «челлендж», котрі можуть проводитися іншими Асоціаціями/Федераціями членами ВФК на Американському Континенті. Якщо ж таких змагань не проводиться, така Асоціація/Федерація автоматично проходить перекваліфікацію. Якщо ж серія «челлендж» проводиться, то переможець цих змагань кваліфікується до наступного ЧСК. |
| | 8 команд (Європа) | 8 команд з Асоціацій/Федерацій Європейської Зони, котрі отримали свої місця за кваліфікаційною системою, що визначається Всесвітньою Федерацією Кьорлінгу (ВФК). |

| | | |
|--|---|---|
| Приймаюча сторона: Американський Континент | 1 команда | Для приймаючої Асоціації/Федерації. |
| | 2 команди (Азіатсько-Тихоокеанський Регіон) | Переможець та Команда Асоціації/Федерації, котра посіла друге місце у Чемпіонаті Азіатсько-Тихоокеанського Регіону з Кьорлінгу, щорічних змагань з кьорлінгу Азіатсько-Тихоокеанського Регіону. |
| | 1 команда (Американський континент) | Команда Американського Континенту, котра брала участь у попередньому ЧСК і, котра не приймає наступний ЧСК, братиме участь у будь-яких змаганнях серії «челлендж», котрі можуть проводитися іншими Асоціаціями/Федераціями членами ВФК на Американському Континенті. Якщо ж таких змагань не проводиться, така Асоціація/Федерація автоматично проходить перекваліфікацію. Якщо ж серія «челлендж» проводиться, то переможець цих змагань кваліфікується до наступного ЧСК. |
| | 8 команд (Європа) | 8 команд з Асоціацій/Федерацій Європейської Зони, котрі отримали свої місця за кваліфікаційною системою, що визначається Всесвітньою Федерацією Кьорлінгу (ВФК). |

| | | |
|---|---|--|
| Приймаюча сторона: Європа | 1 команда | Для приймаючої Асоціації/Федерації. |
| | 2 команди (Азіатсько-Тихоокеанський Регіон) | Переможець та Команда Асоціації/Федерації, котра посіла друге місце у Чемпіонаті Азіатсько-Тихоокеанського Регіону з Кьорлінгу, щорічних змагань з кьорлінгу Азіатсько-Тихоокеанського Регіону. |
| | 2 команди (Американський континент) | Асоціація/Федерація Американського Континенту, котра на попередньому ЧСК посіла найвищу сходинку, автоматично кваліфікується до наступного ЧСК. Команда Американського Континенту, котра на попередньому ЧСК посіла друге місце, братиме участь у будь-яких змаганнях серії «челлендж», котрі можуть проводитися іншими Асоціаціями/Федераціями членами ВФК на Американському Континенті. Якщо ж таких змагань не проводиться, така Асоціація/Федерація автоматично проходить перекваліфікацію. Якщо ж серія «челлендж» проводиться, то переможець цих змагань кваліфікується до наступного ЧСК. |
| | 7 команд (Європа) | 7 команд з Асоціацій/Федерацій Європейської Зони, котрі отримали свої місця за кваліфікаційною системою, що визначається Всесвітньою Федерацією Кьорлінгу (ВФК). |

КВАЛІФІКАЦІЙНІ ЗМАГАННЯ - ЧЕМПІОНАТИ СВІТУ З КЬОРЛІНГУ СЕРЕД ЮНІОРІВ (ЧСКЮ)

НОВА КВАЛІФІКАЦІЙНА СИСТЕМА (ЧСКЮ «В») НА СЕЗОН 2015/16 РОКУ

| | | |
|--|---|---|
| Приймаюча сторона: Азіатсько-Тихоокеанський Регіон | 1 команда | Для приймаючої Асоціації/Федерації. |
| | 1 команда (Азіатсько-Тихоокеанський Регіон) | Переможець Чемпіонату Азіатсько-Тихоокеанського Регіону з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧАТРКЮ), щорічних змагань з кьорлінгу Азіатсько-Тихоокеанського Регіону (або якщо переможцем є приймаюча Асоціація/Федерація, команда, котра посіла друге місце) кваліфікується до ЧСКЮ. |
| | 2 команди (Американський Континент) | Асоціація/Федерація Американського Континенту, котра на попередньому ЧСКЮ посіла найвищу сходинку, автоматично кваліфікується до наступного ЧСКЮ. Команда Американського Континенту, котра на попередньому ЧСК посіла друге місце, братиме участь у будь-яких змаганнях серії «челлендж», котрі можуть проводитися іншими Асоціаціями/Федераціями членами ВФК на Американському Континенті. Якщо ж таких змагань не проводиться, така Асоціація/Федерація автоматично проходить перекваліфікацію. Якщо ж серія «челлендж» проводиться, то переможець цих змагань кваліфікується до наступного ЧСКЮ. |
| | 6 команд (Європа) | Кваліфікацію автоматично проходять 5 національних команд з Європейської Зони, котрі на попередньому ЧСКЮ зайняли найвищі місця та переможець Чемпіонату Європи з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧСКЮ). |

| | | |
|--|---|--|
| Приймаюча сторона: Американський Континент | 1 команда | Для приймаючої Асоціації/Федерації. |
| | 1 команда (Азіатсько-Тихоокеанський Регіон) | Переможець Чемпіонату Азіатсько-Тихоокеанського Регіону з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧАТРКЮ), щорічних змагань з кьорлінгу Азіатсько-Тихоокеанського Регіону, Асоціація/Федерація-переможець, кваліфікується до наступного ЧСКЮ. |
| | 1 команда (Американський Континент) | Команда Американського Континенту, котра брала участь у попередньому ЧСКЮ і, котра не приймає наступний ЧСКЮ, братиме участь у будь-яких змаганнях серії «челлендж», котрі можуть проводитися іншими Асоціаціями/Федераціями членами ВФК на Американському Континенті. Якщо ж таких змагань не проводиться, така Асоціація/Федерація автоматично проходить перекваліфікацію. Якщо ж серія «челлендж» проводиться, то переможець цих змагань кваліфікується до наступного ЧСКЮ. |
| | 7 команд (Європа) | Кваліфікацію автоматично проходять 5 команд з Асоціацій/Федерацій Європейської Зони, котрі на попередньому ЧСКЮ зайняли найвищі місця та дві команди, котрі зайняли перше та друге місця на Чемпіонаті Європи з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧСКЮ). |

| | | |
|---|---|--|
| Приймаюча сторона: Європа | 1 команда | Для приймаючої Асоціації/Федерації. |
| | 1 команда (Азіатсько-Тихоокеанський Регіон) | Переможець Чемпіонату Азіатсько-Тихоокеанського Регіону з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧАТРКЮ), щорічних змагань з кьорлінгу Азіатсько-Тихоокеанського Регіону, Асоціація/Федерація-переможець, кваліфікується до наступного ЧСКЮ. |
| | 2 команди (Американський Континент) | Асоціація/Федерація Американського Континенту, котра на попередньому ЧСКЮ позицію посіла найвищу позицію, автоматично кваліфікується до наступного ЧСКЮ. Команда Американського Континенту, котра на попередньому ЧСК посіла друге місце, братиме участь у будь-яких змаганнях серії «челлендж», котрі можуть проводитися іншими Асоціаціями/Федераціями членами ВФК на Американському Континенті. Якщо ж таких змагань не проводиться, така Асоціація/Федерація автоматично проходить перекваліфікацію. Якщо ж серія «челлендж» проводиться, то переможець цих змагань кваліфікується до наступного ЧСКЮ. |
| | 6 команд (Європа) | Кваліфікацію автоматично проходять 5 команд з Асоціацій/Федерацій Європейської Зони, котрі на попередньому ЧСКЮ зайняли найвищі місця та переможець Чемпіонату Європи з Кьорлінгу серед Юніорів (ЧСКЮ). |

ЧЕМПІОНАТИ СВІТУ З КЬОРЛІНГУ СЕРЕД ВЕТЕРАНІВ (ЧСКВ), ЧЕМПІОНАТИ СВІТУ З КЬОРЛІНГУ СЕРЕД ЗМІШАНИХ ПАР (ЧСКЗП) ТА ЧЕМПІОНАТИ СВІТУ З КЬОРЛІНГУ СЕРЕД ЗМІШАНИХ КОМАНД (ЧСКЗК)

- Команда Асоціації складається з керлерів, котрі є сумлінними членами Асоціації та, котрі повністю відповідають кваліфікаційним критеріям, котрі дають їм право виступати за цю Асоціацію.
- Всесвітня Федерація Кьорлінгу залишає за собою право вносити будь-які зміни у систему гри.

| ЗАЯВКИ | ІГРОВА СИСТЕМА | ІГРИ СЕРІЇ ПЛЕЙ-ОФФ | ОСТАТОЧНИЙ РОЗПОДІЛ МІСЦЬ |
|---|--|---|--|
| 1-10 | ОДНА Група Круговий раунд змагань + Одна сесія тай-брейків, якщо необхідно + «Пейдж» (Page) Ігри серії плей-офф з чотирма лідерами групи | «Пейдж» (Page) ігри серії плей-офф, див. стор. 58. | Команди, розташовані у турнірній таблиці від 1 до 10 місця у відповідності до процедури ранжування ВФК. |
| 11- 20 Група А 1,4,5,8,9,12,13, 16,17,20 Група В 2,3,6,7,10,11,14, 15,18,19 Класифікаційні місця, отримані у попередніх змаганнях. Асоціації-члени ВФК, котрі не брали участі у цих змаганнях, будуть розставлені (у кінці турнірної таблиці) у відповідності до Всесвітнього рейтингу ВФК. | ДВІ Групи Круговий раунд змагань в групі + Одна сесія тай-брейків, якщо необхідно + Чвертьфінали, півфінали та ігри за призові місця | Чвертьфінали, див. стор. 59 | Команди з кожної групи розставляються у турнірній таблиці у відповідності до процедури ранжування ВФК. Результати вимірювання РСБ (DSC) використовуються для визначення остаточного розподілу місць серед команд, котрі не пройшли кваліфікацію до ігор серії плей-офф, порівнюючи результати команд з однаковою кількістю очок, але з різних груп. Остаточний розподіл місць визначається у межах від 1 до 20. |
| 21-30 Група А 1,6,7,12,13,18, 19,24,25,30 Група В 2,5,8,11,14,17, 20,23,26,29 Група С 3,4,9,10,15,16, 21,22,27,28 Класифікаційні місця, отримані у попередніх змаганнях. Асоціації-члени ВФК, котрі не брали участі у цих змаганнях, будуть розставлені (у кінці турнірної таблиці) у відповідності до Всесвітнього рейтингу ВФК. | ТРИ Групи Круговий раунд змагань в групі + Одна сесія тай-брейків, якщо необхідно + Одна кваліфікаційна гра за вихід до чвертьфіналів + Чвертьфінали, півфінали та ігри за призові місця | Результати вимірів РСБ (DSC) визначають сукупну кількість очок для визначення 1го, 2го та 3го місць серед трьох груп + Після розподілення 7го, 8го та 9го за результатами вимірювань РСБ (DSC), команди, котрі посіли 8е та 9е місця проводять Кваліфікаційний матч за останнє 8у місце у чвертьфінали. Чвертьфінали, див. стор. 59 | Команди з кожної групи розставляються у турнірній таблиці у відповідності до процедури ранжування ВФК. Результати вимірювання РСБ (DSC) використовуються для визначення остаточного розподілу місць серед команд, котрі не пройшли кваліфікацію до ігор серії плей-офф або кваліфікаційних ігор, порівнюючи результати команд з однаковою кількістю очок, але з різних груп. Остаточний розподіл місць визначається у межах від 1 до 30. |

ЧЕМПІОНАТ АЗІАТСЬКО-ТИХООКЕАНСЬКОГО РЕГІОНУ З
КЬОРЛІНГУ (ЧАТРК)

Кваліфікаційні змагання – Чемпіонат Світу з Кьорлінгу (ЧСК)

Всесвітня Федерація Кьорлінгу (ВФК) визначає Систему Гри

Кваліфікацію проходить одна команда:

| ЗАЯВКИ | ІГРОВА СИСТЕМА | ІГРИ СЕРІЇ ПЛЕЙ-ОФФ | УМОВИ КВАЛІФІКАЦІЇ |
|--------------|---|---|--|
| 6 або менше | ОДНА Група Подвійний круговий раунд змагань + Ігри серії плей-офф з трьома командами-лідерами групи | Розподіляються місця між 1м та 3м. Для цього, за необхідності, проводиться одна сесія тай-брейків. Команда, що програла в матчі між командами, що посіли 2е та 3е місце, отримує бронзові нагороди. Команда, що посіла 1е місце грає з командою, що перемогла у матчі між командами, що посіли 2е та 3те місце. Переможець отримує золоті медалі та проходить кваліфікацію до ЧСК, команда, що програла, отримує срібло. | Команда, що посіла перше місце і отримала золото проходить кваліфікацію до ЧСК (якщо переможцем є Асоціація-член ВФК, котра приймає наступний ЧСК, команда, яка посіла друге місце проходить кваліфікацію до ЧСК). Розподіл місць у турнірній таблиці здійснюється у відповідності до процедури ранжування ВФК. |
| 7 або більше | ОДНА Група Одний круговий раунд змагань + Ігри серії плей-офф з трьома командами-лідерами групи | | |

Кваліфікацію проходять дві команди:

| ЗАЯВКИ | ІГРОВА СИСТЕМА | ІГРИ СЕРІЇ ПЛЕЙ-ОФФ | УМОВИ КВАЛІФІКАЦІЇ |
|--------------|--|---|---|
| 6 або менше | ОДНА Група Подвійний круговий раунд змагань + Ігри серії плей-офф з чотирма командами-лідерами групи | Розподіляються місця між 1м та 4м. Для цього, за необхідності, проводиться одна сесія тай-брейків. Переможець гри між командою-лідером групи та командою, яка посідає другу сходинку у турнірній таблиці групи, отримує золото та кваліфікується до ЧСК; проводиться гра між командами, що посідають 3ю та 4у сходинки. Команда, що програла у матчі між командою-лідером групи та командою, яка посідає другу сходинку у турнірній таблиці групи грає з переможцем матчу між командами, що посідають 3ю та 4у сходинки; переможець цієї гри отримує срібло та проходить кваліфікацію до ЧСК, а команда, що програла, отримує бронзу. | Команда, що посіла перше та друге місця і отримала золото та срібло проходить кваліфікацію до ЧСК (якщо переможцем або командою, яка посіла друге місце, є Асоціація-член ВФК, котра приймає наступний ЧСК, команда, яка посіла третє місце проходить кваліфікацію до ЧСК). Розподіл місць у турнірній таблиці здійснюється у відповідності до процедури ранжування ВФК. |
| 7 або більше | ОДНА Група Одний круговий раунд змагань + Ігри серії плей-офф з чотирма командами-лідерами групи | | |

ЧЕМПІОНАТИ ЄВРОПИ З КЬОРЛІНГУ (ЧЕК)

- За результатами Чемпіонату Європи з Кьорлінгу європейські команди проходять кваліфікацію на Чемпіонат Світу з Кьорлінгу (ЧСК).
- Якщо наступний ЧСК проводиться в Європі, приймаюча Асоціація гарантовано проходить до основного етапу чемпіонату + 6 Асоціацій з Групи А, котрі посідають перші шість сходинок у турнірній таблиці + переможець "Ігор «Світовий челлендж» ЧСК".
- Якщо наступний ЧСК проводиться за межами Європи, до основного етапу чемпіонату проходить топ-7 Асоціацій Групи А + переможець "Ігор «Світовий челлендж» ЧСК".
- "Ігри «Світовий челлендж» ЧСК" - остання команда Групи А, котра має пройти кваліфікацію, проводить гру «кращій-з-трьох» серії «челлендж» з переможцем Групи В (якщо якась з цих команд є господарем наступного ЧСК, гру проводить наступна у переліку команда). Переможець кваліфікується до ЧСК.
- Всесвітня Федерація Кьорлінгу залишає за собою право коригувати систему гри. У разі відсутності заявок на участь у Групі С, В9 + В10 Жінки і В15 + В16 Чоловіки залишаються в Групі В.
- Матчі проводяться у відповідності до Правил Всесвітньої Федерації Кьорлінгу, якщо інше не вказано на зборах команди або зазначено нижче.

| ЗАЯВКИ | ІГРОВА СИСТЕМА | ІГРИ СЕРІЇ ПЛЕЙ-ОФФ | ОСТАТОЧНИЙ РОЗПОДІЛ МІСЦЬ |
|--|---|--|--|
| <p>Група А Чоловіки та Жінки 10 команд A1 - A8 + B1 + B2 Місця у турнірній таблиці за попереднім ЧСК</p> | <p>ОДНА Група Круговий раунд змагань у групі + Тай-брейки (один раунд), якщо необхідно «Пейдж» (Page) Ігри серії плей-офф з чотирма лідерами групи</p> | <p>«Пейдж» (Page) ігри серії плей-офф, див. стор. 58.</p> | <p>Команди класифікують від А1- А10 у відповідності до процедури ранжування ВФК. Команди А9 + А10 переходять у Групу В для участі у наступному ЧСК. А8 проводить гру «кращій-з-трьох» проти переможця В1 у рамках Ігор «Світовий челлендж» .</p> |
| <p>Група В Жінки 10 команд A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + C2 Місця у турнірній таблиці за попереднім ЧСК</p> | <p>ОДНА Група Круговий раунд змагань у групі + Тай-брейки (одна сесія), якщо необхідно «Пейдж» (Page) Ігри серії плей-офф з чотирма лідерами групи</p> | <p>«Пейдж» (Page) ігри серії плей-офф, див. стор. 58.</p> | <p>Команди класифікують від В1- В10 у відповідності до процедури ранжування ВФК. Команди В1 + В2 переходять до Групи А для участі у наступному ЧСК. Команди В9+В10 переходять до Групи С. Переможець В1 проводить гру «кращій-з-трьох» проти А8 у рамках Ігор «Світовий челлендж» .</p> |
| <p>Група В Чоловіки 16 команд A9 + A10 + B3 - B14 + C1 + C2 Місця у турнірній таблиці за попереднім ЧСК</p> | <p>ДВІ Групи по 8 команд 2 x Кругових раунди змагань в групі + Тай-брейки, за необхідності «Пейдж» (Page) Ігри серії плей-офф з двома лідерами з кожної групи</p> | <p>Команда, що посіла 1е місце у одній групі грає проти команди, що посіла 1е місце у другій групі, переможець проходить до фіналу, команда, що програла до півфіналу. Команда, що посіла 2е місце у одній групі грає проти команди, що посіла 2е місце другої групи, переможець проходить до півфіналу, команда, що програла проводить матч за бронзові нагороди. Команда, що перемогла у півфіналі, проходить до фіналу, команда, що програла проводить матч за бронзові нагороди.</p> | <p>Команди класифікують від В1- В16 у відповідності до процедури ранжування ВФК. Команди В1 + В2 переходять до Групи А для участі у наступному ЧСК. Команди В15 + В16 переходять до Групи С. Переможець В1 проводить гру «кращій-з-трьох» проти А8 у рамках Ігор «Світовий челлендж» .</p> |
| <p>Група С Чоловіки В15+В16+ інші заявки Група С Жінки В9+В10+ інші заявки</p> | <p>ОДНА Група Круговий раунд змагань у групі або Подвійний раунд кругових змагань + Тай-брейки, за необхідності</p> | <p>Розподіляються місця від 1го до 4го. Для цього, за необхідності, проводиться один раунд тай-брейків. Команда, що посіла 1е місце грає проти команди, що посіла 2е місце, переможець гри отримує золото та кваліфікується до ЧСК "В"; та команда, що посіла 3е місце грає проти команди, що посіла 4е місце. Команда, що програла у матчі між командою-лідером та командою, що посіла 2е місце, проводить матч проти переможця гри між командами, що посіли 3ю та 4у сходинки у турнірній таблиці, переможець цієї гри отримує срібло та кваліфікується до ЧСК "В", команда, що програла, отримує бронзові нагороди.</p> | <p>Команди класифікують від С1, С2, ... у відповідності до процедури ранжування ВФК. Команди С1 + С2 переходять до Групи В для участі у наступному ЧСК.</p> |

ІГРИ СЕРІЇ «ЧЕЛЛЕНДЖ»

Асоціація з Американського Континенту, котра посіла друге місце у попередньому ЧСК, проводить ігри серії «челлендж» з будь-якою іншою Асоціацією Американського Континенту, за умови, що перша Асоціація не є господарем наступного ЧСК.

Якщо Асоціація, котра посіла друге місце у попередньому ЧСК є господарем наступного чемпіонату, то ігри серії «челлендж» проти будь-якої іншої Асоціації Американського Континенту проводить інша Асоціація з Американського Континенту, котра брала участь у попередньому чемпіонаті.

Ігри серії «челлендж» проводяться за наступними критеріями:

1. Асоціація, котра гратиме ігри серії «челлендж» визначається в кінці кожного ЧСК на основі остаточних результатів, а також в залежності від того, яка саме Асоціація отримала право на проведення наступного ЧСК.
2. Інші Асоціації Американського Континенту, котрі хочуть поборотися за місце в ЧСК мають подати відповідну реєстраційну форму до Секретаріату ВФК не пізніше 31 липня року, що передує року наступного ЧСК. У той самий строк, Асоціація, котра має провести ігри серії «челлендж», також подає відповідну реєстраційну форму до Секретаріату ВФК, щоб заявити, що вони готові прийняти і взяти участь у цьому заході. ВФК надішле реєстраційні форми Асоціаціям з Американського Континенту до 1 травня.
3. Якщо станом на зазначений термін, зареєстрована лише одна Асоціація, то ця Асоціація автоматично кваліфікуються до наступного ЧСК. Якщо жодних реєстраційних форм не надійде, вакантне місце передається або командам з Європейської Зони або Тихоокеанського регіону. Процедура передачі вакантного місця визначається у порядку, встановленому Виконавчою радою ВФК.

4. Ігри серії «челлендж» проводить та Асоціація, яка і бере у них участь. Місце та строки проведення ігор затверджуються ВФК до 31 жовтня року, що передує року проведення наступного ЧСК.
5. Ігри серії «челлендж» проводяться протягом січня місяця, що передує проведенню наступного ЧСК.
6. Будь-яка Асоціація, яка повинна провести більше однієї гри серії «челлендж» не зобов'язана проводити їх у одному і тому ж місці та у один і той же строк.
7. Головний рефері та Головний технік льоду призначаються Асоціацією-господарем змагань та затверджуються ВФК. Приймаюча Асоціація бере на себе всі витрати по забезпеченню оплати праці цим особам.
8. Кожна Асоціація, котра бере участь у серії ігор «челлендж» ЧСК, бере на себе всі витрати по сплаті добових та вартості проживання своїх команд і офіційних представників.
9. ВФК не відшкодовує жодні транспортні витрати для ігор «челлендж» ЧСК.

Ігрова система:

Зареєстровано дві команди - проводиться серія ігор «кращій-з-п'яти»

День 1 - Командні збори + Офіційне тренування + 1 гра;

День 2 - 2 гри;

День 3 - 2 гри (за необхідності).

Зареєстровано три команди - проводиться «подвійний раунд групових змагань»:

День 1 - Командні збори + Офіційне тренування + Гра 1 проти 2 та 1 проти 3;

День 2 - Ігри 2 проти 3 та 1 проти 2 та 1 проти 3;

День 3 - Гра 2 проти 3 та Тай-брейки (за необхідності).

Зареєстровано чотири команди - проводиться «подвійний раунд групових змагань»:

День 1 - Командні збори + Офіційне тренування + Дро 1 та 2;

День 2 - Дро 3, 4 та 5;

День 3 - Дро 6 та Тай-брейки (за необхідності).

Зареєстровано п'ять або шість команд - проводиться «одиначний раунд групових змагань» та гра серії плей-офф 1 проти 2:

День 1 - Командні збори + Офіційне тренування + Дро 1 та 2;

День 2 - Дро 3, 4 та 5;

День 3 - Тай-брейки (за необхідності) та гра серії плей-офф 1 проти 2.

Графік:

- Завершення ЧСК - оголошення Асоціацій, котрі братимуть участь у іграх серії «челлендж»;
- 1 травня - до цього терміну, Секретаріат ВФК має розіслати всім реєстраційні форми;
- 31 липня - кінцевий строк реєстрації (реєстраційні форми мають бути відіслані назад до Секретаріату ВФК)
- 31 жовтня - до цього терміну, ВФК визначає місце та дату проведення ігор серії «челлендж»;
- Січень - проведення ігор серії «челлендж».

МІНІМАЛЬНІ СТАНДАРТИ

Вимоги до Асоціацій-Членів ВФК щодо подачі заявок на участь у Чемпіонаті Світу з Кьорлінгу

1. **Сезон кьорлінгу:** мінімум три місяці.
2. **Стандарт Гри:** Всесвітня Федерація Кьорлінгу має право вирішувати, чи відповідають стандарти гри Асоціації вимогам участі у Чемпіонаті Світу з Кьорлінгу;
3. **Кваліфікація:** Жодна Асоціація-Член ВФК, котра станом на 1 вересня будь-якого року не внесла членські внески та не погасила заборгованості перед Всесвітньою Федерацією Кьорлінгу, не має права подавати будь-які заявки на участь у Чемпіонаті Світу з Кьорлінгу на наступний рік.

УМОВИ ПРОФЕСІЙНОЇ ПРИДАТНОСТІ ГРАВЦІВ (чинні з 1 червня 2010 р.)

1. Спортсмени є громадянами країни, яку вони представляють - проживати вони можуть будь-де.
або
Спортсмени є жителями країни, яку вони представляють, вже протягом не менше ніж двох років поспіль перед початком змагань.
2. Якщо спортсмен представляв країну на будь-яких змаганнях ВФК, або грав у міжнародному відбірковому турнірі ВФК, цей спортсмен не може представляти жодну іншу країну на будь-яких змаганнях ВФК або міжнародному відбірковому турнірі ВФК поки спортсмен не виконає одну з представлених вище умов **ТА**, не мине двох років поспіль.
3. Ці умови не поширюються на змагання, що проводяться у рамках Зимових Олімпійських/Паралімпійських Ігор, які регулюються правилами Міжнародного Олімпійського/Паралімпійського Комітету.
4. Будь-який спір, що стосується визначення Асоціацією-Членом ВФК спортсмена, котрий може представляти таку асоціацію на змаганнях ВФК, вирішується Виконавчою Радою ВФК.

ТАЙ-БРЕЙКИ ДЛЯ ЧОТИРЬОХ КОМАНД, ЩО ПРОЙШЛИ КВАЛІФІКАЦІЮ

| РОЗПОДІЛ МІСЦЬ У ТУРНІРНІЙ ТАБЛИЦІ | | | | | | | | | | | | ІГРИ | К-ть ігор | |
|------------------------------------|----|----|---|---|---|----|----|----|----|----|----|------|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | | |
| QX | QX | QX | X | X | | | | | | | | | 4 проти 5 (Q 4им) | 1 |
| QX | QX | X | X | X | X | | | | | | | | 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им) | 2 |
| QX | X | X | X | X | X | X | | | | | | | 2 проти 7 (Q 2им) + 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им) | 3 |
| X | X | X | X | X | X | X | X | | | | | | 1 проти 8 (Q 1им) + 2 проти 7 (Q 2им) + 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им) | 4 |
| X | X | X | X | X | X | X | X | XE | | | | | Гра 1 проти 8 (Q 1им); 2 проти 7 (Q 2им) + 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им); 9 вибув із змагань за кількістю набраних очок | 4 |
| X | X | X | X | X | X | X | X | XE | XE | | | | Гра 1 проти 8 (Q 1им); 2 проти 7 (Q 2им) + 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им); 9 та 10 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 4 |
| X | X | X | X | X | X | X | X | XE | XE | XE | | | Гра 1 проти 8 (Q 1им); 2 проти 7 (Q 2им) + 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им); 9, 10 та 11 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 4 |
| Q | QX | QX | X | X | | | | | | | | | 4 проти 5 (Q 4им) | 1 |
| Q | QX | X | X | X | X | | | | | | | | 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им) | 2 |
| Q | X | X | X | X | X | X | | | | | | | 2 проти 7 (Q 2им) + 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им) | 3 |
| Q | X | X | X | X | X | X | XE | | | | | | 2 проти 7 (Q 2им), 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им); 8 вибув із змагань за кількістю набраних очок | 3 |
| Q | X | X | X | X | X | X | XE | XE | | | | | 2 проти 7 (Q 2им), 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им); 8 та 9 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 3 |
| Q | X | X | X | X | X | X | XE | XE | XE | | | | 2 проти 7 (Q 2им), 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им); 8, 9 та 10 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 3 |
| Q | X | X | X | X | X | X | XE | XE | XE | XE | | | 2 проти 7 (Q 2им), 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им); 8, 9, 10 та 11 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 3 |
| Q | X | X | X | X | X | X | XE | XE | XE | XE | XE | | 2 проти 7 (Q 2им), 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им); 8, 9, 10, 11 та 12 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 3 |
| Q | Q | QX | X | X | | | | | | | | | 4 проти 5 (Q 4им) | 1 |
| Q | Q | X | X | X | X | X | | | | | | | 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им) | 2 |
| Q | Q | X | X | X | X | XE | | | | | | | 3 в6 (Q 3ім)+ 4 проти 5 (Q 4им); 7 вибув із змагань за кількістю набраних очок | 2 |
| Q | Q | X | X | X | X | XE | XE | | | | | | 3 проти 6 (Q 3ім)+4 проти 5 (Q 4им); 7 та 8 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 2 |
| Q | Q | X | X | X | X | XE | XE | XE | | | | | 3 проти 6 (Q 3ім)+ 4 проти 5 (Q 4им); 7, 8 та 9 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 2 |
| Q | Q | X | X | X | X | XE | XE | XE | XE | | | | 3 проти 6 (Q 3ім)+ 4 проти 5 (Q 4им); 7, 8, 9 та 10 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 2 |
| Q | Q | X | X | X | X | XE | XE | XE | XE | XE | | | 3 проти 6 (Q 3ім)+ 4 проти 5 (Q 4им); 7, 8, 9, 10 та 11 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 2 |
| Q | Q | X | X | X | X | XE | XE | XE | XE | XE | XE | | 3 в6 (Q 3ім)+ 4 проти 5 (Q 4им); 7, 8, 9, 10, 11 та 12 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 2 |

| РОЗПОДІЛ МІСЦЬ У ТУРНІРНІЙ ТАБЛИЦІ | | | | ІГРИ | | | | | | | | К-ть ігор | |
|------------------------------------|---|---|---|------|----|----|----|----|----|----|----|--|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | |
| Q | Q | Q | X | X | | | | | | | | 4 проти 5 (Q 4им) | 1 |
| Q | Q | Q | X | X | XE | | | | | | | 4 проти 5 (Q 4им); 6 вибув із змагань за кількістю набраних очок | 1 |
| Q | Q | Q | X | X | XE | XE | | | | | | 4 проти 5 (Q 4им); 6 та 7 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 1 |
| Q | Q | Q | X | X | XE | XE | XE | | | | | 4 проти 5 (Q 4им); 6, 7 та 8 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 1 |
| Q | Q | Q | X | X | XE | XE | XE | XE | | | | 4 проти 5 (Q 4им); 6, 7, 8 та 9 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 1 |
| Q | Q | Q | X | X | XE | XE | XE | XE | XE | | | 4 проти 5 (Q 4им); 6, 7, 8, 9 та 10 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 1 |
| Q | Q | Q | X | X | XE | XE | XE | XE | XE | XE | | 4 проти 5 (Q 4им); 6, 7, 8, 9, 10 та 11 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 1 |
| Q | Q | Q | X | X | XE | XE | XE | XE | XE | XE | XE | 4 проти 5 (Q 4им); 6, 7, 8, 9, 10, 11 та 12 вибули із змагань за кількістю набраних очок | 1 |

Q = Кваліфіковано

QX = Нічия, але кваліфіковано

X = Нічия – Тай-Брейки

XE = Нічия, але команда вибула із змагань

ТАЙ-БРЕЙКИ ДЛЯ ВИЗНАЧЕННЯ КОМАНД НА ВИБУТТЯ З ТУРНІРУ

| РОЗПОДІЛ МІСЦЬ У ТУРНІРНИЙ ТАБЛИЦІ | | | | | | | | ІГРИ | | | К-ть ігор | |
|------------------------------------|---|---|---|----|----|----|---|------|----|--|--|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | |
| | | | | | | | X | X | | | 8 проти 9 | 1 |
| | | | | | | ХТ | X | X | | | 7 команда пройшла за кількістю набраних очок; 8 проти 9 - команда, що програла, вибуває | 1 |
| | | | | | ХТ | ХТ | X | X | | | 6 та 7 команди пройшли за кількістю набраних очок; 8 проти 9 - команда, що програла, вибуває | 1 |
| | | | | ХТ | ХТ | ХТ | X | X | | | 5, 6 та 7 команди пройшли за кількістю набраних очок; 8 проти 9 - команда, що програла, вибуває | 1 |
| | | | | | | | X | X | XR | | 8 проти 9 команда, що програла та 10 вибувають | 1 |
| | | | | | | X | X | X | X | | 7 проти 10 та 8 проти 9 | 2 |
| | | | | | ХТ | X | X | X | X | | 6 команда пройшла за кількістю набраних очок; 7 проти 10 та 8 проти 9 - команди, що прогнали, вибувають | 2 |
| | | | | ХТ | ХТ | X | X | X | X | | 5 та 6 команда пройшла за кількістю набраних очок; 7 проти 10 та 8 проти 9 - команди, що прогнали, вибувають | 2 |

X = Нічия – Тай-брейк

ХТ = Нічия, але команда пройшла

XR = Нічия, але команда вибула

ТАЙ-БРЕЙКИ ДЛЯ КОМАД, ЩО ПРОЙШЛИ КВАЛІФІКАЦІЮ
ТА КОМАНД, ЩО ВИБУВАЮТЬ З ТУРНІРУ

| РОЗПОДІЛ МІСЦЬ У ТУРНІРНИЙ ТАБЛИЦІ | | | | | | | | | | ІГРИ | | К-ть ігор |
|------------------------------------|---|---|---|---|----|----|---|----|----|---|--|-----------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | |
| | | | X | X | XN | XN | X | X | | 4 проти 5 (переможець Q 4им); 6 та 7 не кваліфікуються та не вибувають; 8 проти 9 - команда, що програла, вибуває | | 2 |
| | | X | X | X | X | XN | X | X | | 3 проти 6 (переможець Q 3ім); 4 проти 5 (переможець Q 4им); команди, що програли полюс 7 не кваліфікуються та не вибувають; 8 проти 9 - команда, що програла, вибуває | | 3 |
| | X | X | X | X | X | X | X | X | | 2 проти 7 (переможець Q 2им); 3 проти 6 (переможець Q 3ім); 4 проти 5 (переможець Q 4им); команди, що програли не кваліфікуються та не вибувають; 8 проти 9 - команда, що програла, вибуває | | 4 |
| X | X | X | X | X | X | X | X | XR | | 1 проти 8 (Q 1им) + 2 проти 7 (Q 2им) 3 проти 6 (Q 3ім) + 4 проти 5 (Q 4им); 9 вилітає за кількістю набраних очок | | 4 |
| | | | X | X | XN | X | X | X | X | 4 проти 5 (переможець Q 4им); команди, що програли полюс 6 не кваліфікуються та не вилітають; 7 проти 10 та 8 проти 9 - команди, що програли, вибувають з турніру | | 3 |
| | | X | X | X | X | X | X | X | X | 3 проти 6 (переможець Q 3ім); 4 проти 5 (переможець Q 4им); команди, що програли не кваліфікуються та не вибувають; 7 проти 10 та 8 проти 9 - команди, що програли, вибувають з турніру | | 4 |
| | X | X | X | X | X | X | X | X | XR | 2 проти 7 (переможець Q 2им); 3 проти 6 (переможець Q 3ім); 4 проти 5 (переможець Q 4им); команди, що програли не кваліфікуються та не вибувають; 8 проти 9 та команди, що програли, вибувають разом з 10 за кількістю набраних очок. | | 4 |

X = Нічия – Тай-брейк

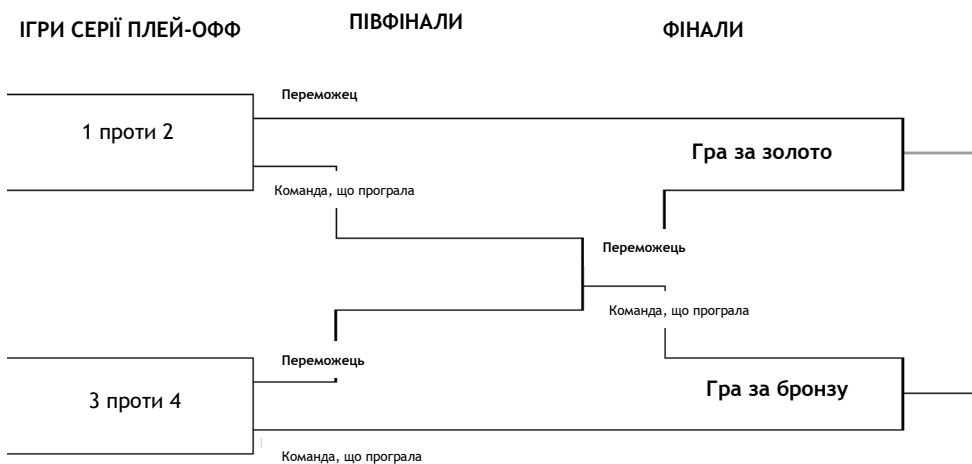
XN = Нічия; команда не кваліфікується або не вибуває (тай-брейк не проводиться)

XR = Нічия, але команда вилетіла

СИСТЕМА ІГОР ПЛЕЙ-ОФФ У РАМКАХ ОЛІМПІЙСЬКИХ ІГОР



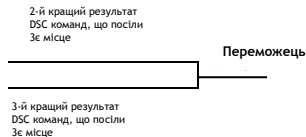
«ПЕЙДЖ» (PAGE) СИСТЕМА ІГОР ПЛЕЙ-ОФФ



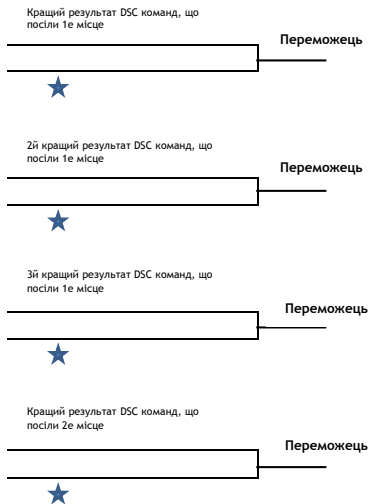
ЧВЕРТЬФІНАЛИ ІГОР СИСТЕМИ ПЛЕЙ-ОФФ

КВАЛІФІКАЦІЙНА ГРА

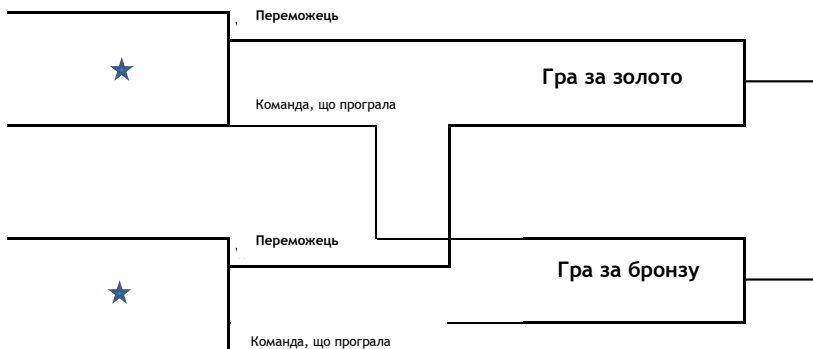
(За необхідності)



ЧВЕРТЬФІНАЛИ



ПІВФІНАЛИ



По можливості, команди будуть обиратися таким чином, щоб команди з однієї групи не грали одна проти одної. За необхідності, команди будуть обиратися методом рандомізованого жеребкування, яке проводитиметься на командних зборах після серії кругових змагань.

16

| | |
|---------------------------------------|--|
| Елементи одержі | Політика |
| Взуття | Без обмежень, за власним смаком |
| Шкарпетки | Дозволяється одягати під брюки, без обмежень |
| Гетри | Шкарпетки, що надягаються поверх брюк; однакові для всіх членів команди |
| Брюки | З однаковим логотипом/однакового кольору, але можна від різних брендів |
| Ремені | Однакові для всіх членів команди, якщо ремені видно |
| Спідниці | Підібрані за кольором, при однаковому кольорі панчо; допускається поєднання спідниць та брюк |
| Майки | Може бути видно (довгі рукава під короткі рукава), але підібрано за кольором |
| Сорочки | Можна заправити або носити на випуск |
| Спортивні майки | Допускаються, але мають бути підібрані за кольором (із ім'ям спортсмена, назвою Асоціації і т.д.); надягати може один або більше гравців |
| Куртки | Відповідно до вимог ВФК; обов'язково зазначається назва Асоціації, ім'я спортсмена і т.д. |
| Двотонні куртки | Перевага надається однотонним курткам, але може бути зроблений акцент на кольорі |
| Куртки з капюшонами | Капюшон не має стирчати, він має бути скручений або заправлений всередину |
| Головні убори | Одягає один спортсмен або якщо більше, то капелюхи мають бути у всіх однакові, з піками вперед, логотипами = назва Асоціації або Змагань. Розповсюджується на всю команду та осіб, які перебувають на тренерській лаві |
| Шарфи | Одягає один спортсмен або якщо більше, то шарфи мають бути у всіх однакові. |
| Пов'язки на голову та зап'ястя | Одягає один спортсмен або якщо більше, то пов'язки мають бути у всіх однакові = назва Асоціації або Змагань |
| Ювелірні прикраси | Без обмежень, за власним смаком |
| Рукавички | Без обмежень, за власним смаком |
| Бандаж | Одягається так, щоб його не було видно, під сорочку або куртку |

| | |
|---|---|
| Alternate/ Запасний гравець | Зареєстрований, але не граючий член команди, котрий може замінити одного з гравців, котрий бере участь у змаганні. |
| Away End/Евей-енд | Зона грального майданчика, у який викидається перший камінь гри. |
| Back Board/Bumper Задній борт/Бампер | Загорожа з матеріалу (наприклад, піни або дерева), котра розміщується на кінцях (по периметру) кожного льодового майданчика. |
| Back House Weight/ Бек Хаус Вейт | Швидкість, задана каменю у грі при викиданні, щоб дістатися кінця дому. |
| Back Line/ Задня лінія | Лінія в кінці дому, що проходить по ширині всього майданчика, паралельно ті-лайн і на відстані 1,829 м (6 футів) від кожної такої лінії. |
| Back of the House/ Кінець дому | Зона всередині дому, що знаходиться між лінією центру дома (ті-лайн) та задньою лінією (бек-лайн). |
| Biter/Байтер | Камінь, котрий ледь торкається зовнішнього краю зовнішньої окружності дому. |
| Blank End/ Нульовий енд | Ендн, у якому жодна з команд не набрала очок. |
| Bonspiel/ Боншпіль | Вид змагань або турніру з кьорлінгу. |
| Brush (Broom)/Щітка | Пристрій, котрий використовують гравці для натирання/очищення льоду поперед рухомого каменю. |
| Button/ «П'ятак» | Маленьке коло посередині дому. |
| Burned Stone/ Задітий камінь | Камінь, котрий під час руху був задітий гравцем або будь-чим з його спорядження. |
| Centre Line/ Центральна лінія | Лінія, що розділяє ігровий майданчик посередині. Вона з'єднує центри ті-лайн та простягається на 3,658 м (12 футів) за центром кожної ті-лінії. |
| Circles/Кола | Див. визначення терміну «Дім». |
| Competition/Змагання | Будь-яке число команд, котрі грають у гру задля визначення переможця. |
| Come Around/Обгинач | Кидок, під час якого камінь закручується за інший камінь. |

| | |
|--|---|
| Counter/Каунтер | Будь-який камінь, що знаходиться у домі або торкнувся його лінії, і, таким чином, приносить потенційне очко. |
| Courtesy Line/ Контрольна лінія | Лінія, за якою дозволяється стояти свіперам з команди суперника так, щоб рефері міг бачити залікову лінію (хог-лінію) та запобігти відволіканню гравця, котрий виконує кидок. |
| Curl/Дуга | Округла крива траєкторія руху каменю по льодовому майданчику. |
| Delivery End/ Зона виконання кидків | Зона грального майданчика, з якої здійснюється виконання кидків. |
| Delivering Team/ Команда, що виконує кидки | Команда, яка на даний момент контролює ігрову зону майданчика та яка за чергою має виконувати наступний кидок. |
| Delivery/Кидок | Рух, який робить гравець, розігруючи камінь для кьорлінгу. |
| Delivery Stick/ Подовжувач | Пристрій, котрий кріпиться до ручки каменя та слугує у якості подовжувача руки під час виконання кидка. |
| Displaced Stone/ Зміщений камінь | Нерухомий камінь, котрий перемістили у інше місце. |
| Divider/Розділювач | Матеріал (наприклад, піна або дерево), котрий використовують для розділення льодового майданчика для проведення гри у кьорлінг. |
| Double Take-out/ Подвійний тейк-аут | Кидок, під час якого один камінь вибиває два камені команди суперника. |
| Draw/Дро або Постановочний кидок | Камінь, котрий зупиняється всередині або попереду дому. |
| Draw Shot Challenge (DSC)/ Розрахунок середнього Балу (РСБ) | Розрахунок, у якому визначається середня відстань Вкидання останнім каменем (ВОК), за вирахуванням найменш вдалого вкидання(-нь) , яка, потім, використовується для визначення місця у турнірній таблиці після проведення кругового раунду змагань. |
| Draw Weight/ Сила вкидання | Рухома сила, необхідна каменю, щоб дістатися дому в ігровій зоні майданчика. |
| Electronic Хог-лінія Device/ Електронний датчик залікової лінії | Пристрій, котрий показує, чи відпустив гравець камінь ще до того моменту, як останній досяг залікової лінії (хог-лінії) у зоні виконання кидка. |
| End/Енд | Період гри, котрий закінчується після того, як кожна команда виконала по 8 кидків та/або, коли рахунок гри визначено. |
| Equipment/Екіпірування | Будь-що, у що одягнений гравець або, що він при собі має. |

| | |
|---|---|
| Extra End/ Додатковий енд | Додатковий енд, який визначає переможця при нічийному результаті основної частини гри. |
| External Force/ Зовнішній фактор | Подія, яка була спричинена будь-ким/чим, окрім граючих команд. |
| First Player/ Перший гравець | Перший керлер команди, котрий виконує два кидки у кожному енді. |
| Fourth Player/ Четвертий гравець | Четвертий керлер з команди, котрий виконує два кидки у кожному енді. |
| Free Guard Zone (FGZ)/ Зона вільних захисників (ЗВЗ) | Зона між ті-лінією (центральною лінією) та хог-лінією (заліковою лінією) в ігровій зоні майданчика, що не охоплює дім. |
| Freeze/Заморозка | Різновид дро, під час якого камінь зупиняється впритул до іншого каменю. |
| Front House Weight/ Фронт хаус вейт | Рухома сила, необхідна каменю, Швидкість, задана каменю у гри, щоб дістатися початку дому в ігровій зоні майданчика. |
| Game/Гра | Дві команди, котрі грають певну кількість ендів, щоб визначити переможця. |
| Guard/Гард або Камінь-захисник | Камінь, котрий виставляється так, щоб захистити інший камінь. |
| Hack/Колодка | Опора, що встановлюється з обох кінців льоду для гравців (за виключення гравців у інвалідних колясках), відштовхуючись від якої гравець починає виконувати кидок. |
| Hack Line/Лінія колодок | Невелика лінія, довжиною 0,457 метрів (1 фут та 6 дюймів), проведена паралельно ті-лінії на кожному з кінців центральної лінії. |
| Hack Weight/Вага колодки | Рухома сила, необхідна каменю, щоб дістатися колодок в ігровій зоні майданчика. |
| Handle/Ручка | Частина каменя для кьорлінгу, за яку береться гравець для того, щоб виконати кидок. |
| Hammer/Хаммер або Молот | Термін, котрий використовується для описання каменя, котрий буде останнім вкидатися у відповідному енді. |
| Heavy/Важкий | Означає камінь, котрий вкинули зі швидкістю, що перевищує необхідну. |
| Hit/Вибивання | Тейк-аут. Видалення каменя з ігрової площі вибиттям його іншим каменем. |
| Hit and Roll/ Хіт-енд-Ролл | Вид кидка, при якому один камінь вибиває з гри інший камінь, потім, відкочуючись на іншу ігрову позицію. |

| | |
|--|--|
| Hog line/Залікова лінія або Хог-лінія | Лінія, що проходить вшир майданчика, паралельно ті-лінії на відстані 6,40 м (21 фут) від кожної такої лінії. |
| Hog Line Violation/ Порушення меж залікової лінії | Камінь, котрий видалається з гри на один енд, через те, що він був випущений ще до того, як досяг хог-лінії у зоні виконання кидка. |
| Hogged Stone/ Не зарахований камінь | Камінь, котрий видалається з гри на один енд, через те, що після вкидання, він повністю не зупинився за внутрішніми краями залікової лінії в ігровій зоні майданчика. |
| Home End/База | Кінець ігрового майданчика, з якого виконується перший кидок у гри. |
| House/Дім | Зона на кожному кінці льодового майданчика, утворена чотирма концентричними колами. |
| Hurry/Скоріше або Три | Команда, котра для гравців означає, що треба натирати лід сильніше. |
| Ice Surface/ Льодова поверхня | Повністю вкрита льодом поверхня, що знаходиться по периметру керлінгового майданчика. |
| In the Process of Delivery/ Подача | Послідовність гри, котра починається, коли гравець займає положення для вкидання виконання кидка і закінчується, коли гравець відпускає камінь. |
| In-turn/Закручування каменю за годинниковою стрілкою | Керлер-правша прокручує ручку керлінгового каменю так, щоб останній рухався за годинниковою стрілкою. |
| Last Stone Draw (LSD)/ Влучання останнім каменем (ВОК) | Раунд змагань, котрий проводиться по завершенні передматчевого тренування команди, у якому з кожної команди різні гравці викидають два камені, один за, а другий проти годинникової стрілки до ті (центру) бази. Отримана відстань вимірюється і використовується для визначення команди, котра може обирати першою чи другою виконувати кидки у першому енді. |
| Lead/Ведучий гравець | Перший гравець команди, котрий виконує два кидки у кожному енді. |
| Mathematically Eliminated/ Видалені за математичним розрахунком очок | Статус команди, у якій у сукупності загальна кількість каменів, котрі ще необхідно вкинути та/або каменів, що залишилися у грі, менша ніж кількість каменів, необхідна для досягнення нічийного рахунку чи перемоги. |
| Measuring Device/ | |

| | |
|---|---|
| Вимірювальний пристрій | Пристрій, за допомогою якого визначають, який камінь знаходиться ближче до центру дома (ті) або, чи камінь взагалі потрапив у зону дому. |
| Moving Stone/ Рухомий камінь | Камінь, що перебуває у стані руху, будь-то через виконання кидка або через, те що його вдарив інший камінь. |
| Original Position of a Stone/ Початкове положення каменю | Певне місце на льоду, де знаходився камінь, поки його не перемістили. |
| Out-of-play Position/ Положення поза грою | Положення, у якому камінь знаходить поза грою (наприклад, коли камінь торкнувся бокової лінії або перетнув задню лінію). |
| Out-turn/ Закручування каменю проти годинникової стрілки | Керлер-правша прокручує ручку керлінгового каменя так, щоб останній рухався проти годинникової стрілки. |
| Pebble/Пєббл | Крапельки води, що наносяться на лід ігрового майданчика перед початком гри. Застигаючи, ці краплі утворюють горбки, що дозволяють зменшити тертя між льодом і каменями. |
| Peel/Піл | Кидок, призначений для того, щоб звільнити ігровий майданчик від каменя-захисника (гарда). |
| Playing End/ Ігрова зона | Зона ігрового майданчика, у яку виконуються кидки. |
| Point/Очко | По закінченні енду, одне очко дається команді за кожен з її каменів, котрі знаходяться в або торкнулися зони дому, і знаходяться ближче до центру дома (ті), ніж будь-який з каменів команди суперника. |
| Port/Порт | Простір або прогалина між каменями. |
| Positioned Stones/ Позиціоновані камені | Два камені, котрі виставляються у визначені позиції ще до початку кожного енду під час змагань змішаних пар. |
| Raise/Рейз | Вид постановочного кидка (дро), при якому випущений гравцем камінь проштовхує інший камінь. |
| Raise Take-out/ Рейз тейк-аут | Кидок, під час якого випущений камінь вдаряє нерухомий камінь, котрий у свою чергу проштовхує третій камінь на виліт з гри. |
| Rings/Кола | Див. визначення терміну: Дім. |
| Rock/Камінь | Див. визначення терміну: Камінь. |
| Roll/Полл | Рух каменю вбік після його зіткнення з нерухомим каменем. |
| Round Robin/ Круговий раунд змагань | Змагання, у яких кожна команда грає з усіма іншими командами. |
| Score/Рахунок | Кількість очок, отримана командою кожному енді. |

| | |
|--|---|
| Scoring/Зарахування очок | Команда набирає одне очко за кожен з її каменів, котрі знаходяться в зоні дому і ближче до центру дому (ті), ніж камені команди суперника. |
| Second Player/ Другий гравець | Другий керлер команди, котрий виконує два кидки у кожному енді. |
| Sheet/Покриття | Особливе льодяне покриття, на якому проводиться гра в кьорлінг. |
| Shot (stone or rock)/ Шот (камінь) | У будь-який період енду - камінь, котрий знаходиться найближче до центру дому (ті). |
| Side Line/Бокова лінія | Лінія, проведена по боках (периметру) льодового майданчика. |
| Skip/Скіп | Гравець, котрий скеровує гру своєї команди. |
| Slider/Слайдер | Слизька підшова одного черевика, що полегшує ковзання гравця по льоду. |
| Spare/Запасний | Див. визначення терміну: Запасний гравець. |
| Stationary Stone/ Нерухомий камінь | Камінь у грі, що не рухається. |
| Stone/Камінь | Камінь для гри в кьорлінг, виготовлений з граніту, котрим під час гри керлери виконують кидки. |
| Stone Set in Motion/ Камінь, зсунутий з місця | Нерухомий камінь, вдарений іншим каменем, що привів перший у рух. |
| Sweeping/Свіпінг | Натирання льоду спеціальними щітками взад і вперед на шляху рухомого каменю з метою розчищення або полірування льодової поверхні. |
| Swingy Ice/Лід «свінгі» | Стан льоду або каменю, при якому камені починають закручуватися занадто сильно. |
| Take-out/Тейк-аут або Вибивання | Видалення каменя з ігрової площі вибиттям його іншим каменем. |
| Team/Команда | Чотири гравця, котрі змагаються разом. До складу команди може входити п'ятий гравець (виконує роль запасного гравця) та тренер. У командах змішаних пар, завжди один гравець чоловік, інший жінка, і до її складу може бути включено тренера. |
| Team Time-out/ Тайм-аут для команди | Перерва, що триває 60 секунд для зустрічі гравців з тренером на льоду. |
| Technical Time-out/ Технічний тайм-аут | Зупинка гри на вимогу команди або рефері, яка може бути викликана нанесенням травми, за рішенням судді або за інших пом'якшуючих обставин. |
| Tee/Ti або Центр дому | Точний центр дому. |
| Tee Line/Ti-лінія | Лінія, що проходить вшир ігрового майданчика через центр дому паралельно хог-лінії та задній лінії. |

**Third Player/
Третій гравець**

Третій керлер команди, котрий виконує два кидки у кожному енді.

Tie-breaker/Тай-брейк

Гра, яка проводиться для переривання нічийного рахунку наприкінці кругового раунду змагань для правильного визначення команд, що вийшли до етапу плей-офф, челлендж та тих, що вибувають з гри.

**Top of the House/
Верхня зона дому**

Зона дому, що пролягає між хог-лінією та ті-лінією.

Umpire/Рефері

Особа (-и), котрі відповідальні за проведення гри у відповідності до визначених правил.

**Vice-Skip (Mate or
Acting Skip)/
Віце-скіп (Напарник
або Виконуючий
обов'язки скіпа)**

Гравець, котрий скеровує гру своєї команди, коли наступає черга скіпа виконувати кидки.

Weight/Вага

Сила кидка/швидкість задана каменю, під час виконання кидка.

**Wheelchair lines/
Лінії візків**

Дві лінії, що проходять від хог-лінії до найвіддаленішого від центру краю найближчого кола дому. Керлерам на інвалідних візках дозволяється починати виконувати кидок, розташувавши камінь між цими лініями.