



Olympische Winter Sport

DE CURLING REGELS

En

Competitie Regels

Juni 2011

THE SPIRIT OF CURLING

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

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

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

HERZIENINGSPROCES

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

MISSIE VAN DE WCF

Als lid van de Olympische en Paralympische familie vertegenwoordigt de World Curling Federation de curlingsport internationaal en bevordert de groei van de sport via een netwerk van aangesloten bonden.

WCF Secretariaat

74 Tay Street

Perth PH2 8NP, Scotland

Tel: +44 1738 451 630

Fax: +44 1738 451 641

info@worldcurling.org

www.worldcurling.org

INHOUDSOPGAVE**pagina**

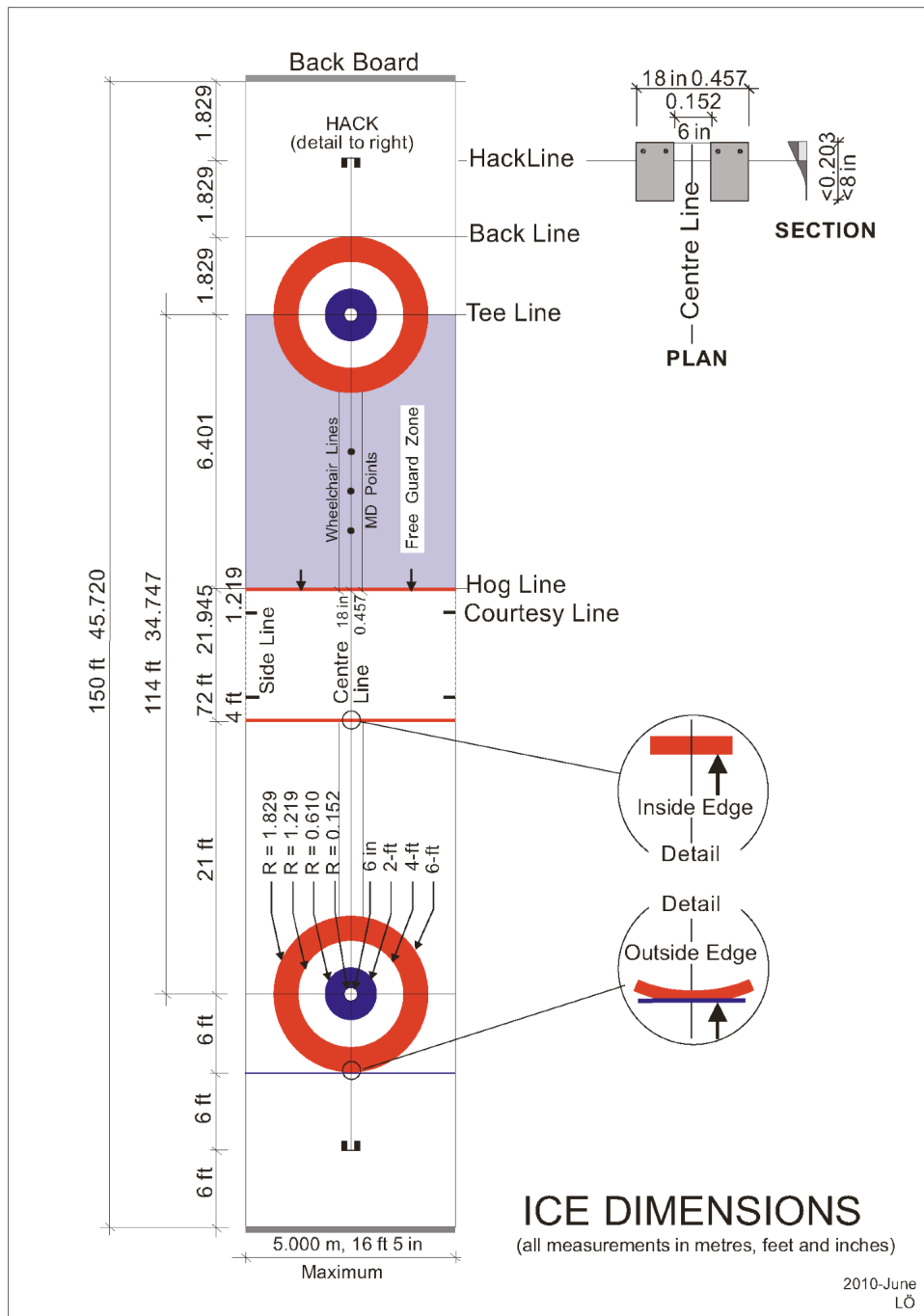
| | |
|---|----|
| The Spirit of Curling (de geest van het spel)/Herzieningsproces/Missie van de WCF | 2 |
| Inhoudsopgave | 3 |
| Curlingregels: | |
| R1. De 'sheet' (speelveld)..... | 4 |
| R2. Stenen | 6 |
| R3. Teams..... | 6 |
| R4. Positie van de spelers | 8 |
| R5. Het gooien van de steen | 8 |
| R6. Free Guard Zone (FGZ)..... | 9 |
| R7. Vegen | 9 |
| R8. Aangeraakte stenen in beweging..... | 10 |
| R9. Verplaatste stilliggende stenen..... | 11 |
| R10. Uitrusting | 12 |
| R11. Puntentelling..... | 13 |
| R12. Onderbroken wedstrijden..... | 14 |
| R13. Rolstoel curling | 14 |
| R14. Gemengd dubbel curling..... | 15 |
| R15. Verboden middelen | 16 |
| R16. Onbehoorlijk gedrag | 16 |
| Competitie regels: | |
| C1. Algemeen | 17 |
| C2. Deelnemende teams..... | 17 |
| C3. Kleding / Uitrusting | 18 |
| C4. Oefensessies voor de wedstrijden | 19 |
| C5. Lengte van de wedstrijden..... | 19 |
| C6. Wedstrijd tijd | 20 |
| C7. Team time-outs / Technical time outs | 21 |
| C8. Toewijzing van stenen..... | 22 |
| C9. Procedure team rangorde..... | 23 |
| C10. Scheidsrechters..... | 23 |
| Wedstrijden – Speelsystemen..... | 25 |
| Kwalificaties – Wereld Kampioenschappen mannen en vrouwen | 28 |
| Kwalificaties – Wereld Junioren Kampioenschappen (WJCC) | 29 |
| Wereld Senioren Curling Kampioenschappen (WSCC)..... | 30 |
| Wereld Mixed Doubles Curling Kampioenschappen (WMDCC) | 31 |
| Pacific Curling Kampioenschappen (PCC & PJCC)..... | 32 |
| Europese Curling Kampioenschappen (ECC) | 34 |
| Europese Mixed Curling Kampioenschappen (EMCC)..... | 35 |
| Kwalificatie systemen – De Amerikaanse Zone | 36 |
| Minimale standaard, Bevoegdheid | 38 |
| Tie breakers voor kwalificaties en degradaties | 39 |
| Play-off systemen | 43 |
| Dress Code | 44 |
| Verklaring van woorden | 45 |

DE CURLING REGELS

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

R1. SHEET (SPEELVELD)

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



- h. Er worden 2 hacks geplaatst op de hack lijnen aan weerszijden van de midden lijn, waarbij de binnenste rand van iedere hack op 7,62 cm vanaf het midden van de midden lijn ligt. Een hack zal niet breder zijn dan 15,24 cm. De hack wordt vastgemaakt aan een geschikt materiaal en de binnenrand van dat materiaal wordt geplaatst op de binnenste rand van de hack lijn, zodat de hack niet meer dan 20,32 cm voor de hack lijn uitsteekt. Als de hack in het ijs wordt geplaatst dan mag dat niet meer dan 3,81 cm diep liggen.

R2. STENEN

- a. Een curlingsteen is rond met een omvang van niet meer dan 91,44 cm, een hoogte van min. 11,43 cm en een gewicht, met inbegrip van het handvat (handle) en de bout van niet meer dan 19,96 kg en niet minder dan 17,24 kg.
- b. Elk team gebruikt een set van acht curlingstenen met dezelfde kleur handles en individueel voorzien van duidelijke merktekens. Als een steen beschadigd raakt en ongeschikt wordt om mee te spelen, wordt een vervangende steen gebruikt. Als geen vervangende steen beschikbaar is, dan wordt een steen die al eerder in het end is gebruikt opnieuw gebruikt.
- c. Als een steen tijdens het spel breekt, dan wordt door beide teams, met inachtneming van de "Spirit of Curling" bepaald waar de sten(en) word(t)(en) geplaatst.
- d. Als een bewegende steen omrolt of op zijn zijkant of bovenkant tot stilstand komt, dan wordt de steen onmiddellijk uit het spel genomen.
- e. Als tijdens het afgeven van de steen de handle volledig van de steen loskomt, kan de speler besluiten de gespeelde steen te gebruiken zoals hij is gespeeld of opnieuw spelen nadat eventuele verplaatste stenen in hun oorspronkelijke positie zijn teruggeplaatst.
- f. Een steen die niet volledig voorbij de binnenrand van de hog lijn aan de speelzijde tot stilstand komt, wordt onmiddellijk uit het spel genomen tenzij het een andere steen raakt, in welk geval de steen blijft liggen waar het tot stilstand kwam.
- g. Een steen die volledig de buitenste rand van de achter lijn passeert, wordt onmiddellijk uit het spel genomen.
- h. Een steen die een verdeler of zijlijn raakt, wordt onmiddellijk uit het spel genomen, waarbij vermeden moet worden dat de steen op naastliggende sheet terecht komt.
- i. Een steen mag alleen met het oog worden gemeten totdat de laatste steen van het end tot stilstand is gekomen, behalve om te bepalen of een steen in het spel is of, voordat de tweede, derde of vierde steen van een end wordt gespeeld, om te bepalen of een steen in de Free Guard Zone ligt.
- j. Teams mogen geen veranderingen aanbrengen aan de stenen of voorwerpen op of over hun speelstenen plaatsen.

R3. TEAMS

- a. Een team bestaat uit 4 spelers. Elke speler gooit 2 stenen na elkaar in ieder end en afgewisseld door een steen van een tegenstander.

- b. Een team maakt de speelvolgorde en de skip en vice-skip posities bekend voor aanvang van een wedstrijd en wijzigt deze volgorde en posities niet tijdens die wedstrijd.
- c. Als bij aanvang van een wedstrijd een speler afwezig is, mag het team of:
 - i. de wedstrijd beginnen met drie spelers, waarbij de eerste twee spelers ieder drie stenen gooien en de derde speler twee stenen. De ontbrekende speler mag in de vooraf afgesproken volgorde en positie in het spel komen bij aanvang van een nieuw end; of
 - ii. de wedstrijd beginnen met een gekwalificeerde wisselspeler.
- d. Wanneer een speler niet in staat is om verder te spelen in een wedstrijd, mag het team of:
 - i. doorspelen met de overgebleven drie spelers, waarbij de speler die de wedstrijd verliet mag terugkeren op enig moment op voorwaarde dat de twee stenen van die terugkerende speler worden gespeeld binnen de afgesproken volgorde in dat end. Een speler mag slechts een keer in een wedstrijd het spel verlaten en terug keren; of
 - ii. een gekwalificeerde wisselspeler in het team brengen aan het begin van een end, waarbij de speel volgorde en skip en vice-skip posities mogen wijzigen (de gewijzigde volgorde is dan van toepassing op de rest van de wedstrijd) en de uitgevallen speler niet meer terug mag keren in die wedstrijd.
- e. Een team mag niet met minder dan drie spelers spelen en alle spelers moeten de hun toegewezen stenen spelen in ieder end.
- f. Een team mag niet meer dan één gekwalificeerde wisselspeler gebruiken per wedstrijd.
- g. Als een speler zijn eerste steen in een end heeft gegooid en niet in staat is om zijn tweede steen te gooien, dan geldt de volgende procedure voor het vervolg van dat end. Als het gaat om:
 - i. de eerste speler, dan gooit de tweedespeler de steen
 - ii. de tweede speler, dan gooit de eerste speler de steen
 - iii. de derde speler, dan gooit de tweede speler de steen
 - iv. de vierde speler, dan gooit de derde speler de steen
- h. Als een speler die aan de beurt is niet in staat is om zijn beide stenen te gooien dan geldt de volgende procedure voor het vervolg van dat end. Als het gaat om
 - i. de eerste speler, dan gooit de tweede speler drie stenen, waarna de derde speler drie stenen gooit en tenslotte gooit de vierde speler de laatste twee stenen
 - ii. de tweede speler, dan gooit de eerste speler een derde steen, waarna de derde speler drie stenen gooit en tenslotte gooit de vierde speler de laatste twee stenen
 - iii. de derde speler, dan gooit de eerste speler de eerste steen van die derde speler, waarna de tweede speler de tweede steen van de derde speler gooit en tenslotte gooit de vierde speler de laatste twee stenen
 - iv. de vierde speler, dan gooit de tweede speler de eerste steen van de vierde speler en de derde speler gooit de tweede steen van de vierde speler

R4. POSITIE VAN DE SPELERS

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

R5. HET GOOIE VAN DE STEEN

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

- f. Een steen is in het spel als hij de tee lijn bereikt aan de delivering end. Als een steen deze tee lijn niet heeft bereikt mag opnieuw worden gegooid vanuit de hack.
- g. Alle spelers moeten klaarstaan om, als zij aan de beurt zijn, hun steen te gooien en niet onredelijk veel tijd nemen om te spelen.
- h. Als een speler een steen speelt van de tegenstander, dan mag die steen eerst tot stilstand komen, om daarna vervangen te worden door een eigen steen.
- i. Als een speler een steen speelt buiten zijn beurt, dan wordt verder gespeeld in die volgorde als of er geen fout is gemaakt. De speler die zijn beurt heeft gemist gooit in dat end de laatste steen. Als niet vastgesteld kan worden welke speler in een verkeerde volgorde heeft gespeeld, dan zal de speler die de eerste steen heeft gegooid in dat end ook de laatste steen gooien in dat end.
- j. Als een speler per ongeluk te veel stenen gooit in een end, wordt verder gespeeld alsof de fout niet is gemaakt en de laatste speler van dat team zal overeenkomstig minder stenen gooien.
- k. Als een team twee stenen achter elkaar gooit in hetzelfde end:
 - i. wordt de tweede steen verwijderd en worden eventuele verplaatste stenen in hun oorspronkelijke posities door de tegenstander teruggeplaatst. De speler die per ongeluk de steen gooide, gooit die steen opnieuw als laatste steen in dat end.
 - ii. wordt, als de fout pas ontdekt wordt nadat een volgende steen is gegooid, het end over gespeeld.

R6. FREE GUARD ZONE (FGZ)

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

R7. VEGEN

- a. De veeg beweging is een heen en weer beweging (niet noodzakelijk over de hele breedte van de steen), legt geen vuil voor een bewegende steen en eindigt aan de zijkanten van de steen.
- b. Een stilliggende steen moet eerst in beweging worden gezet voordat deze geveegd kan worden. Een steen die in beweging wordt gezet door een andere steen in beweging, zowel direct als indirect, mag voor de tee lijn aan de playing end geveegd worden door een of meer spelers van het eigen team.

- c. Een steen die gegooid is, mag geveegd worden door een of meer spelers van het spelende team, voor de tee lijn aan de playing end.
- d. Niemand mag een steen van de tegenstander vegen behalve achter de tee lijn aan de playing end of mag beginnen met het vegen van deze steen voordat deze de tee lijn heeft bereikt.
- e. Achter de tee lijn aan de playing end mag nooit meer dan één speler van ieder team vegen. Dit mag elke speler zijn van het gooiende team, maar alleen de skip of vice-skip van het niet-gooiende team.
- f. Achter de tee lijn heeft het eigen team het eerste recht z'n steen te vegen, maar mag daarbij de tegenstander niet in de weg staan op beletten te vegen.
- g. Als er een veegfout plaatsvindt, mag het niet-overtredende team besluiten om de steen te gebruiken zoals deze tot stilstand komt, of de steen en alle stenen die er door zijn geraakt, te plaatsen zoals zij tot stilstand zouden zijn gekomen als er geen veegfout was gemaakt.

R8. AANGERAAKTE STENEN IN BEWEGING

- a. Tussen de tee lijn aan de delivering end en de hog lijn aan de playing end:
 - i. als een steen in beweging wordt aangeraakt door het eigen team of door hun uitrusting, moet de steen onmiddellijk door het team uit het spel worden genomen.
 - ii. als een steen in beweging wordt aangeraakt door een tegenstander, zijn uitrusting of door iets of iemand van buitenaf wordt beïnvloed:
 - moet de steen opnieuw gespeeld worden, in het geval dat het de speelsteen betreft.
 - wordt de steen door het eigen team geplaatst waar zij redelijkerwijs denken dat het tot stilstand zou zijn gekomen als het niet was aangeraakt, in het geval dat de steen niet de speelsteen betreft.
- b. Binnen de hog lijn aan de playing end:
 - i. als een steen in beweging wordt aangeraakt door het eigen team of door hun uitrusting, wacht men tot alle stenen stil liggen en dan mag het niet-overtredende team kiezen uit:
 - de aangeraakte steen verwijderen en alle stenen die na het aanraken van de steen door die steen zijn verplaatst terugplaatsen in hun oorspronkelijke posities; of
 - alle stenen laten liggen waar zij tot stilstand zijn gekomen; of
 - alle stenen plaatsen waar zij redelijkerwijs denken dat de stenen tot stilstand zouden zijn gekomen als de steen in beweging niet aangeraakt was.
 - ii. als een steen in beweging wordt aangeraakt door een tegenstander of zijn uitrusting, wacht men tot alle stenen stil liggen en dan plaatst het niet-overtredende team de stenen waar zij redelijkerwijs vinden dat die stenen tot stilstand zouden zijn gekomen als de steen in beweging niet was aangeraakt.

- iii. als een steen in beweging wordt aangeraakt door iets of iemand van buitenaf, wacht men tot alle stenen tot stilstand zijn gekomen en daarna worden zij geplaatst waar zij tot stilstand zouden zijn gekomen als het incident zich niet had voorgedaan. Als de teams het niet eens kunnen worden, wordt de steen opnieuw gegooid nadat alle verplaatste stenen in hun oorspronkelijke posities zijn teruggeplaatst. Als men het niet eens is over de oorspronkelijke posities, moet het end over gespeeld worden.
- c. Last Stone Draw (LSD) stenen:
 - i. als een van de spelers van het spelende team een steen in beweging aanraakt of dat veroorzaakt, moet de steen verwijderd worden en wordt als afstand 185,4 cm genoteerd.
 - ii. als een speler van het niet-spelende team een steen in beweging aanraakt of dat veroorzaakt, wordt de steen opnieuw gegooid.
 - iii. als iets of iemand van buitenaf een steen in beweging aanraakt of dat veroorzaakt, wordt de steen opnieuw gegooid.

R9. VERPLAATSTE STILLIGGENDE STENEN

- a. Als een stilliggende steen die geen invloed zou hebben gehad op het resultaat van een bewegende steen, wordt bewogen door een speler, wordt de steen in zijn oorspronkelijke positie teruggelegd door het team dat de overtreding niet heeft gemaakt.
- b. Als een stilliggende steen die geen invloed zou hebben gehad op het resultaat van een bewegende steen wordt bewogen door iets of iemand van buitenaf, wordt het in zijn oorspronkelijke positie teruggeplaatst, met instemming van de teams.
- c. Als een steen die de koers van een bewegende steen zou hebben veranderd wordt bewogen door een speler, wacht men tot alle stenen tot stilstand zijn gekomen, waarna het team dat de overtreding niet heeft gemaakt de volgende keuzes heeft:
 - i. alle stenen laten liggen zoals ze liggen; of
 - ii. de steen uit het spel halen waarvan de koers zou zijn veranderd en eventuele stenen die na de overtreding verplaatst zijn, terugplaatsen in hun oorspronkelijke positie; of
 - iii. alle stenen in die posities plaatsen waarvan het team redelijkerwijs vermoedt dat ze zouden hebben gelegen als een steen niet bewogen was.
- d. Als een steen die de koers van een bewegende steen zou hebben veranderd wordt bewogen door iets of iemand van buitenaf, wacht men tot alle stenen tot stilstand zijn gekomen, waarna ze in de positie waarin ze zouden hebben gelegen als een steen niet bewogen was, worden teruggeplaatst. Als de teams het hierover niet eens worden, dan wordt de steen opnieuw gespeeld nadat alle bewogen stenen in hun oorspronkelijke positie zijn teruggeplaatst. Als geen overeenstemming wordt bereikt over de oorspronkelijke positie van de stenen, moet het end over worden gespeeld.

- e. Als een steen bewogen wordt doordat stenen van de sheet dividers afketsen, dan worden de stenen in hun oorspronkelijke positie teruggeplaatst door het niet spelende team.
- f. Last Stone Draw (LSD) stenen:
 - iv. als een lid van het spelende team een stilliggende steen beweegt of dit veroorzaakt voordat de wedstrijdleiding de meting heeft verricht, moet de steen verwijderd worden en wordt als afstand 185,4 cm genoteerd.
 - i. als een speler van het niet-spelende team een stilliggende steen beweegt of dit veroorzaakt voordat de wedstrijdleiding de meting heeft verricht, zal de steen door het spelende team in zijn oorspronkelijke positie teruggeplaatst worden.
 - ii. als iemand of iets van buitenaf een stilliggende steen beweegt of dit veroorzaakt voordat de wedstrijdleiding de meting heeft verricht, zal de steen door het spelende team in zijn oorspronkelijke positie teruggeplaatst worden.

R10. UITRUSTING

- a. Een speler dient er voor te zorgen geen schade te veroorzaken aan het ijs door zijn uitrusting, handafdrukken of lichaamsafdrukken.
- b. Teams mogen geen elektronische communicatiemiddelen gebruiken, of enig ander middel om de stem aan te passen, tijdens een wedstrijd.
- c. Als goed functionerende elektronische hog lijn apparatuur wordt gebruikt:
 - i. moet het handvat op de juiste wijze geactiveerd worden zodat deze tijdens het gooien functioneert, anders wordt de steen aangemerkt als een hog line overtreding.
 - ii. er mag geen handschoen of want gedragen worden aan de hand waarmee de steen wordt gegooid.
- d. Een speler mag het type bezem (haren of synthetische) op ieder moment tijdens de wedstrijd wijzigen, op voorwaarde dat dit niet voor oponthoud zorgt. Een speler die ervoor kiest om met een cornbroom (korenbezem) te vegen moet dat type bezem de hele wedstrijd blijven gebruiken.
- e. Het gebruik van een extender wordt als volgt beperkt:
 - i. de extender mag niet gebruikt worden in WCF competities of kwalificatiewedstrijden daarvoor, met uitzondering van rolstoelcurling.
 - ii. spelers die met een extender spelen moeten daarmee alle stenen tijdens de gehele wedstrijd gooien.
 - iii. de steen moet gegooid worden langs een rechte lijn van de hack naar het beoogde doel.
 - iv. de steen moet duidelijk losgelaten zijn uit de extender voordat de voorste voet van de speler de tee lijn heeft bereikt aan de delivering end.
 - v. een extender mag geen ander mechanisch voordeel opleveren dan te dienen als een verlenging van de arm / hand.

R11. PUNTELLING

- a. Het resultaat van een wedstrijd wordt bepaald door een meerderheid aan punten als het vastgestelde aantal ends zijn gespeeld, of wanneer een team de overwinning geeft aan zijn tegenstander, of wanneer een team op rekenkundige basis wordt uitgeschakeld (niet meer kan winnen). Als de score gelijk is aan het einde van het vastgestelde aantal ends, wordt het spel voortgezet in extra end(s) en wint het team dat het eerste scoort.
- b. Na afloop van een end scoort een team één punt voor elk van zijn eigen stenen dat ligt in of raakt aan het huis en die dichterbij het midden van het huis (tee) liggen dan enige steen van de tegenstander.
- c. De score van een end wordt vastgesteld als de verantwoordelijke skips of vice-skips het eens zijn over de score. Als stenen die mogelijk invloed zouden hebben gehad op de score in een end bewogen worden voordat de score is vastgesteld, krijgt het niet-overtredende team het voordeel dat mogelijk uit een meting komt.
- d. Bij het vaststellen van de score van een end, als teams niet visueel kunnen bepalen welke stenen dichterbij de tee liggen of het huis raken, wordt een meet instrument gebruikt. Er wordt gemeten van de tee naar het dichtstbijzijnde punt van de steen. De verantwoordelijke persoon in het huis van beide teams mogen elke meting, uitgevoerd met een meet instrument, observeren.
- e. Wanneer twee of meer stenen zo dicht bij de tee liggen dat een meet instrument niet gebruikt kan worden, wordt de score visueel beoordeeld.
- f. Als noch met een meet instrument, noch visueel een beslissing kan worden bereikt, dan worden de stenen beschouwd als gelijk, en:
 - i. als de meting nodig was om te bepalen welk team in dat end heeft gescoord, wordt het end geblinkt (geen score).
 - ii. als de meting nodig was om additionele punten te bepalen, dan tellen alleen de stenen die dichterbij de tee liggen.
- g. Als iets of iemand van buitenaf stenen verplaatst die van invloed zouden zijn geweest op de score voordat de score is vastgesteld, dan geldt het volgende:
 - i. als de verplaatste stenen zouden hebben bepaald welk team in een end had gescoord, dan wordt het end opnieuw gespeeld.
 - ii. als een team gescoord heeft en de verplaatste ste(e)n(en) zouden additionele punten hebben opgeleverd, mag het team kiezen tussen het overspelen van het end of de punten die vastgesteld waren houden.
- h. Alleen een team dat aan de beurt is om te gooien, mag de wedstrijd opgeven. Als een team de wedstrijd opgeeft voordat een end is afgelopen, wordt op dat moment de score vastgesteld op de volgende manier:
 - i. als beide teams nog stenen te gooien hebben, worden X-en op het scorebord genoteerd.

- ii. als nog maar een team stenen te gooien heeft, dan
 - worden er geen punten gegeven als het team dat al zijn stenen heeft gegooid tellende stenen in het huis heeft liggen en worden er X-en op het scorebord geplaatst.
 - worden het aantal tellende stenen in het huis op het scorebord genoteerd van het team dat nog stenen te gooien heeft.
 - worden, als er geen stenen in het huis liggen, X-en op het scorebord genoteerd.
- i. Als een team niet op de afgesproken tijd aan de wedstrijd begint, geldt het volgende:
 - i. bij een vertraging tot 15 minuten krijgt het niet-overtredende team een punt en de laatste steen in het eerste werkelijk te spelen end; een end wordt beschouwd te zijn gespeeld.
 - ii. bij een vertraging van 15 tot 30 minuten krijgt het niet-overtredende team nog een punt en de laatste steen in het eerste werkelijk te spelen end; twee ends worden beschouwd te zijn gespeeld.
 - iii. als na 30 minuten de wedstrijd nog niet is begonnen, dan wordt het niet-overtredende team als winnaar uitgeroepen.
- j. De eindstand van een niet gespeelde wedstrijd wordt genoteerd als "W – L" (win – loss).

R12. ONDERBROKEN WEDSTRIJDEN

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

R13. ROLSTOEL CURLING

- a. De stenen worden gespeeld vanuit een stilstaande rolstoel.
- b. Wanneer de steen gespeeld wordt van een plek tussen de hack en de buitenrand van de bovenkant van de cirkel aan de delivery end, dan moet de stoel zo worden opgesteld dat de steen op de midden lijn ligt. Wanneer de steen gespeeld wordt vanaf een plek tussen de buitenrand van de bovenkant van de cirkel en de hog lijn aan de delivery end, dan dient de stoel zodanig opgesteld te zijn dat de volledige breedte van de steen binnen de rolstoel lijnen is.
- c. Tijdens het afgeven van de steen mogen de voeten van de speler het ijs niet raken en moeten de wielen van de rolstoel rechtstreeks op het ijs staan.
- d. Het afgeven van de steen gebeurt ofwel op de conventionele manier met de arm en hand, ofwel met gebruik van een stok (delivery stick). De steen moet duidelijk losgelaten zijn voordat de steen de hog lijn bereikt aan de delivery end.
- e. Een steen is in het spel als de steen de hog lijn aan de delivery end heeft bereikt. Een steen die de hog lijn aan de delivery end nog niet heeft bereikt mag opnieuw worden gespeeld.
- f. Vegen is niet toegestaan.

- g. Bij WCF rolstoel competities moet elk team uit vier spelers bestaan die allemaal stenen gooien en die bij alle wedstrijden uit zowel vrouwen als mannen moeten bestaan.
- h. Alle wedstrijden zijn 8 ends.

R14. GEMENGD DUBBEL CURLING

- a. Een team bestaat uit twee spelers, een man en een vrouw. Er zijn geen vervangers toegestaan. Een team moet een wedstrijd opgeven als niet beide spelers in staat zijn de gehele wedstrijd te spelen. Elk team mag een coach hebben.
- b. De puntentelling is hetzelfde als in het gewone curling spel. De “geplaatste” stenen die aan het begin van ieder end geplaatst worden, mogen meegeteld worden in de score.
- c. Alle wedstrijden zijn 8 ends.
- d. Elk team gooit 5 stenen per end. De speler die voor zijn team de eerste steen van het end gooit moet ook de laatste steen van dat end voor zijn team gooien. Het andere teamlid gooit de tweede, derde en vierde steen van dat end. Welke speler de eerste steen gooit voor het team kan per end gewijzigd worden.
- e. Geen stenen, met inbegrip van de “geplaatste” stenen en de stenen in het huis, mogen uit het spel worden gespeeld voordat de vierde steen van dat end wordt gegooid (de vierde steen die gegooid wordt is de eerste steen die een andere steen mag wegspelen). Als hier een overtreding tegen wordt gemaakt, wordt de gespeelde steen uit het spel genomen en worden eventuele verplaatste stenen door het niet-overtredende team teruggeplaatst naar hun oorspronkelijke plek.
- f. Voor het begin van ieder end plaatst een van de teams de “geplaatste” steen aan de playing end, op een van de twee posities, A of B. De tegenstander plaatst zijn “geplaatste” steen in de nog vrije positie (A of B). De posities zijn:
 - i. positie A: de steen wordt zo geplaatst dat hij midden op de midden lijn ligt en direct voor of direct achter een van 3 punten op het ijs. Die punten op de midden lijn zijn:
 - halverwege de hog lijn en de buitenste rand van de bovenkant van het huis (= punt 1)
 - 0,915 m vanaf punt 1 dichterbij het huis
 - 0,915 m vanaf punt 1 dichterbij de hog lijnOp basis van de ijscondities zullen de teams voor elke sheet de definitieve plaats voor positie A vaststellen voorafgaand aan de oefentijd voor de wedstrijd en die positie moet voor de hele wedstrijd worden gebruikt.
 - ii. positie B: de steen wordt achter in het huis geplaatst midden op de midden lijn en rakend aan de achterrand van de tee.
- g. Welk team beslist over de plaatsing van de “geplaatste” steen wordt als volgt bepaald:
 - i. in het eerste end wordt dit bepaald door de Last Stone Draw (LSD). Het team met de kortste LSD afstand mag beslissen over de plaatsing.
 - ii. na het eerste end wordt de beslissing genomen door het team dat niet heeft gescoord.

- iii. als door geen van beide teams wordt gescoord in een end dan beslist het team dat de eerste steen gooide in dat end.

- h. Het team dat een “geplaatste” steen heeft op positie A (voor het huis) gooit de eerste steen in dat end en het team met een “geplaatste” steen op positie B (in het huis) gooit de tweede steen in dat end.

- i. Terwijl een speler een steen gooit moet de andere speler van het team zich opstellen binnen de hog lijn en op het ijs aan de playing end van de sheet. Als de steen gegooid is mag er door een of beide spelers worden geveegd. Dit geldt ook voor andere stenen van het team die in beweging zijn voor de tee lijn aan de playing end. Dit geldt voor alle stenen die door het team worden gegooid, ook de LSD.

- j. Als een speler een steen gooit in een verkeerde volgorde, dan wordt de steen naar de hack teruggebracht en opnieuw gegooid door de juiste speler, nadat eventuele verplaatste stenen op hun oorspronkelijke posities zijn teruggeplaatst door het niet-overtredende team. Mocht de fout pas opgemerkt worden na dat een volgende steen is gegooid, wordt er doorgespeeld alsof de fout niet gemaakt is.

R15. VERBODEN MIDDELEN

Het gebruik van alle vormen van prestatieverhogende middelen, ongeacht of ze bewust of onbewust zijn ingenomen, is onethisch en verboden.

R16. ONBEHOORLIJK GEDRAG

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

COMPETITIE REGELS

C1. ALGEMEEN

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

C2. DEELNEMENDE TEAMS

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

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

C3. KLEDING / UITRUSTING

- a. Alle teamleden dragen identieke kleding en geschikt schoeisel bij het betreden van het speelveld voor zowel wedstrijden als oefensessies. Het team draagt shirts en trainingsjasjes / truien in lichte kleuren als zij stenen toegewezen krijgen met lichte handles en in donkere kleuren als zij stenen krijgen toegewezen met donkere handles. De kleuren van deze kleding moeten voor het begin van elke competitie aan de WCF

worden doorgegeven. De teamcoaches / officials moeten teamkleding of een nationaal uniform dragen als zij het speelveld betreden. Rood wordt beschouwd als een donkere kleur.

- b. Elk shirt en jas/trui wordt voorzien van de achternaam van de speler in letters van 5,08 cm of groter op de bovenkant van het achterpand van het kledingstuk, en de naam waaronder de Bond/Federatie deelneemt in dezelfde of groter formaat letters, boven de taille. Indien gewenst mag er ook een nationaal symbool op het achterpand worden afgebeeld, maar alleen als toevoeging aan de naam waaronder de Bond/Federatie deelneemt en geplaatst tussen die naam en de achternaam van de speler. Als er twee of meer spelers in een team zijn met dezelfde achternaam wordt ook de eerste letter van de voornaam afgebeeld.
- c. Reclame mag op de kleding of uitrusting van een speler alleen voorkomen indien volledig in overeenstemming met de huidige regels die door de WCF zijn uitgevaardigd. De WCF behoudt zich het recht voor om het dragen van kleding of gebruik van uitrusting te verbieden dat beschouwd kan worden als onaanvaardbaar of ongeschikt voor WCF wedstrijden. De huidige WCF dress code staat vermeld op pagina 44 van dit boek.

C4. OEFENSESSIES VOOR DE WEDSTIJDEN

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

C5. LENGTE VAN DE WEDSTRIJDEN

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

C6. WEDSTRIJD TIJD

- a. Elk team krijgt 73 minuten speeltijd voor een wedstrijd van 10 ends en 59 minuten speeltijd voor een wedstrijd van 8 ends (68 minuten voor rolstoel curling en 46 minuten voor mixed doubles curling). Deze tijd wordt bijgehouden en is zichtbaar voor de teams en coaches gedurende de wedstrijd.
- b. Als een team de start van de wedstrijd vertraagt, krijgt elk team 7 minuten in mindering (8 minuten voor rolstoel curling en 6 minuten voor mixed doubles curling) voor elk end dat beschouwd wordt te zijn gespeeld (volgens het Curling Reglement R11(i)).
- c. Als er extra ends nodig zijn, worden de klokken teruggezet en krijgt elk team 9 minuten speeltijd voor ieder extra end (10 minuten voor rolstoel curling en 8 minuten voor mixed doubles curling) .
- d. Het spel, en de wedstrijd klok van het gooiende team start op het moment dat de eerste steen van de wedstrijd de tee lijn (hog lijn bij rolstoel curling) aan de delivering end heeft bereikt. De klok van het gooiende team blijft lopen totdat:
 - i. alle stenen tot stilstand zijn gekomen of de achter lijn gepasseerd hebben en
 - ii. stenen die vanwege overtredingen gemaakt door het gooiende team zijn verplaatst en moeten worden teruggeplaatst, weer op hun oorspronkelijke posities zijn gezet en
 - iii. het speelgebied is afgestaan aan het andere team, degene die verantwoordelijk is voor het huis achter de achter lijn staat en de gooier en de vegers aan de zijkant van de sheet staan.

Als aan alle hierboven genoemde criteria is voldaan, wordt het niet-gooiende team het gooiende team en begint voor dat team de klok te lopen.

Als er stenen moeten worden teruggeplaatst vanwege een overtreding veroorzaakt door het niet-gooiende team, zal de klok van dat team gaan lopen. Als er stenen moeten worden teruggeplaatst vanwege een overtreding veroorzaakt door iets van buitenaf worden beide klokken gestopt.

- e. Een team gooit alleen stenen als hun klok loopt of reglementair moet lopen. Bij overtreding moet de steen opnieuw worden gegooid nadat eventuele verplaatste stenen in hun oorspronkelijke posities zijn teruggeplaatst. De klok van het overtredende team blijft lopen tijdens het terugplaatsen van de stenen en het opnieuw gooien van de steen.
- f. Beide klokken worden stilgezet als de laatste steen van een end en alle stenen die daardoor beïnvloed zijn tot stilstand zijn gekomen of de achter lijn hebben gepasseerd. Nadat de teams de score van dat end zijn overeengekomen is er een pauze moment waarin geen van beide klokken lopen. Als er een meting nodig is, begint de pauze als de meting voltooid is. De duur van de pauze tussen de ends kan verschillen vanwege de eisen van de televisie of andere externe factoren en wordt voor elke competitie vastgesteld en uitgelegd bij de Team Meeting. Als een pauze 3 minuten of langer is, worden de teams gewaarschuwd als er nog 1 minuut over is. De klok van het gooiende team gaat automatisch lopen na afloop van de pauze. De duur van de pauze zal meestal zijn:
 - i. 1 minuut na afloop van ieder end, behalve zoals vermeld in (f)(ii). De teams mogen geen contact hebben op welke manier ook met een coach, reserve speler of andere team officials.

- ii. 5 minuten na afloop van het end halverwege de wedstrijd . Teams mogen contact hebben met hun coach, de reserve speler en één andere team official binnen het speel gebied.
- g. Klokken worden stil gezet wanneer een scheidsrechter tussen beide komt.
- h. Als een speler een steen opnieuw mag gooien, besluit de scheidsrechter of de benodigde tijd daarvoor van de speeltijd van dat team afgetrokken wordt.
- i. Als een end opnieuw moet worden gespeeld, worden de klokken teruggezet naar de tijd waarop het voorgaande end werd voltooid.
- j. Als een scheidsrechter bepaalt dat een team onnodig oponthoud veroorzaakt, stelt de scheidsrechter de skip van het overtrekkende team daarvan in kennis en als, na die mededeling, de volgende steen die gegooid wordt niet binnen 45 seconden de tee lijn (bij rolstoel curling de hog lijn) aan de delivery end heeft bereikt, wordt de steen onmiddellijk uit het spel genomen.
- k. Ieder team moet zijn deel van het spel hebben afgerond binnen de gegeven tijd. Lukt dat niet, dan gaat de wedstrijd voor het team dat door z'n tijd loopt, verloren. Als een steen de tee lijn (bij rolstoelcurling de hog lijn) aan de delivery end bereikt voordat de tijd afloopt, wordt de steen beschouwd als op tijd gegooid.

C7. TEAM TIME-OUTS / TECHNICAL TIME-OUTS

- a. Time-outs zijn niet toegestaan als er geen gebruik gemaakt wordt van een klok.
- b. Ieder team mag een time-out van 60 seconden aanvragen tijdens een wedstrijd over 10 ends en een time-out van 60 seconden in iedere extra end.
- c. De procedures bij team time-outs zijn als volgt:
 - i. Alleen de spelers op het ijs mogen een time-out aanvragen.
 - ii. Time-outs kunnen door iedere speler van het team worden gevraagd, maar alleen terwijl hun eigen klok loopt.
 - iii. Spelers geven een time-out aan met een 'T' hand gebaar. De coach krijgt de tijd (de klok wordt stopgezet) om het team te bereiken. Deze tijd wordt tijdens elk evenement vastgesteld door de Chief Umpire. De klok wordt gestart zodra de coach bij het team arriveert.
 - iv. Één persoon uit de aangewezen coach plaatsen en indien nodig een vertaler van het team dat de time-out aanvraagt mag contact hebben met het team. De 60 seconden team time-out starten zodra de coach bij het team arriveert. Als er langs het ijs loopbanen zijn, mag die persoon niet op de ijsvloer staan.

- v. Het team wordt gewaarschuwd als er nog 10 seconden over zijn in de time-out.
- vi. Als de 60 seconden om zijn mag de persoon van de coach bank niet verder overleggen met het team en moet het speelgebied direct verlaten.

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

C8. TOEWIJZING VAN STENEN

- a. Het team dat als eerste wordt genoemd in het schema van de round robin wedstrijden speelt met de stenen met de donker gekleurde handles, het team dat als tweede wordt genoemd speelt met de stenen met de licht gekleurde handles.
- b. Bij de round robin wedstrijden wordt na de oefensessie een Last Stone Draw (LSD) gespeeld. Één speler speelt één steen, waarbij vegen is toegestaan, naar de tee aan de home end. Stenen die in het huis terechtkomen worden gemeten. Stenen die niet in het huis terechtkomen worden genoteerd met de afstand 185,4 cm. Stenen die zo dicht bij het midden terechtkomen dat zij niet goed gemeten kunnen worden, worden genoteerd met de afstand 0,0 cm. Het team met de kortste LSD afstand mag kiezen of zij de eerste steen of de tweede steen in het eerste end gooien. Als geen van beide teams een steen in het huis gooien of als beide teams dezelfde afstand hebben, moet er een munt worden opgegooid om te bepalen welk team de keuze krijgt van eerste of tweede steen in het eerste end.
- c. Als bij WCF competities een round robin wordt gespeeld waarbij alle deelnemende teams tegen alle andere teams spelen, wordt de eerste steen in het eerste end van de wedstrijden na de round robin als volgt bepaald:
 - i. Het team met de meeste winst partijen in de round robin heeft de keus om de eerste of tweede steen te gooien in het eerste end;
 - ii. Als de teams een gelijk aantal winst partijen hebben, heeft de winnaar van de onderlinge round robin wedstrijd de keus om de eerste of tweede steen te gooien in het eerste end;
 - iii. Ongeacht (i) en (ii) geldt bij competities met het Page Play-off systeem dat het team dat de wedstrijd van 1 tegen 2 wint de keuze krijgt om in de wedstrijd om de gouden medaille de eerste of de tweede steen te gooien in het eerste end; het team dat de halve finale wedstrijd verliest, heeft de keus de eerste of de tweede steen te gooien in het eerste end van de wedstrijd om de bronzen medaille.
- d. Bij WCF competities, waarbij teams tijdens de round robin in aparte groepen zijn ingedeeld, mag bij de play-off wedstrijden het team met de lagere DSC kiezen tussen de eerste of tweede oefensessie of de kleur van de handles. De LSD zal dan bepalend zijn voor de keuze tussen de eerste of de tweede steen in het eerste end.
- e. In wedstrijden na de round robin fase waarbij vooraf is vastgesteld welk team in het eerste end de eerste steen gooit, mag dit team de kleur van de handles kiezen.

C9. PROCEDURE TEAM RANGORDE

- a. Een team dat gelijk eindigt voor een plaats in de play-offs kan alleen uitgeschakeld worden door nog een wedstrijd te verliezen.
- b. Om vast te stellen welk land een challenge mag spelen of degradeert worden tie-breakers gespeeld, indien nodig. Een team dat mogelijk een challenge moet spelen kan deze alleen ontlopen door een extra wedstrijd te winnen.
- c. De volgende criteria (in deze volgorde) zullen dienen om de plaats van de teams te bepalen na afloop van de round robin (voorrunde):
 - i. de volgorde van de teams wordt bepaald op basis van het aantal winst partijen;
 - ii. als twee teams gelijk eindigen zal het team dat de onderlinge round robin wedstrijd heeft gewonnen hoger geplaatst worden;
 - iii. Als drie of meer teams gelijk eindigen zullen de uitslagen van de round robin tussen die teams de volgorde bepalen (als deze methode voor enkele teams wel en voor andere teams niet tot een volgorde leiden, dan wordt er gekeken naar de onderlinge uitslagen van de overblijvende teams en zal dat de volgorde bepalen);
 - iv. Voor alle verdere situaties waarvoor (i), (ii) of (iii) geen uitsluitel geven, wordt de volgorde bepaald door gebruik te maken van de Draw Shot Challenge (DSC). Deze DSC is de gemiddelde afstand van de Last Stone Draw (LSD) die door een team tijdens de round robin zijn gespeeld. De slechtste LSD score wordt bij het berekenen van de gemiddelde afstand niet meegeteld. Het team met de laagste DSC wordt hoger geplaatst.

C10. SCHEIDSRECHTERS

1. De WCF benoemt een hoofd scheidsrechter en de assistent scheidsrechter(s) voor iedere WCF competitie. Hierbij moeten zowel heren als dames vertegenwoordigd zijn. Deze officials worden goedgekeurd door hun eigen Bonden/Federaties.
2. De scheidsrechter neemt een beslissing bij iedere situatie waarin teams het oneens zijn, ongeacht of de situatie is voorzien in de regels.
3. Een scheidsrechter kan zich op elk moment mengen in een wedstrijd en aanwijzingen geven met betrekking tot de plaats van stenen, het gedrag van de spelers en het zich houden aan de regels.
4. De hoofd scheidsrechter kan zich, indien gerechtvaardigd, op elk moment mengen in een wedstrijd en naar behoren aanwijzingen geven met betrekking tot de uitvoering van de wedstrijd.
5. Een scheidsrechter kan een wedstrijd om welke reden dan ook uitstellen en de duur van het uitstel vaststellen.

6. Alle kwesties die te maken hebben met de regels worden beoordeeld door een scheidsrechter. Als er beroep wordt aangetekend tegen een beslissing door een scheidsrechter, geeft de hoofd scheidsrechter de definitieve beslissing.
7. De hoofd scheidsrechter mag een speler, coach of official verwijderen uit een wedstrijd voor onaanvaardbaar gedrag of taalgebruik. De verwijderde persoon moet het wedstrijd gebied verlaten en mag niet verder deelnemen aan die wedstrijd. Als een speler verwijderd wordt uit een wedstrijd mag voor die speler geen vervanger worden ingezet in die wedstrijd.
8. De hoofd scheidsrechter kan een aanbeveling doen aan de curling organisatie die beslissingsgerechtigd is om een speler, coach of team official te schorsen of te royeren van de huidige of van toekomstige competities.

WEDSTRIJDEN – SPEELSYSTEMEN

Olympische Winterspelen – Heren en Dames

- 10 heren en 10 dames teams, 1 team van het Nationaal Olympisch Comité (NOC) van het gastland en 9 teams van de NOC's die de meeste kwalificatiepunten hebben behaald uit de drie voorafgaande Heren en Dames Wereld Curling Kampioenschappen.
- De 10 teams spelen in 1 groep een round robin om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.

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

Paralympische winterspelen – gemengde teams

- 10 teams, 1 team van het Nationaal Paralympisch Comité (NPC) van het gastland en 9 teams van de NPC's die de meeste kwalificatiepunten hebben behaald uit de drie voorafgaande Wereld Rolstoel Curling Kampioenschappen.
- De 10 teams spelen in 1 groep een round robin om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.

Play-off systeem: Hetzelfde systeem als voor de Olympische Winterspelen.

Winter Universiade – Heren en Dames universitaire studenten

- 10 heren en 10 dames teams, 1 team van het gastland en 9 teams die de Bonden vertegenwoordigen die de meeste kwalificatiepunten hebben behaald uit de twee voorafgaande Heren en Junior Heren, Dames en Junior Dames Wereld Curling Kampioenschappen en de voorafgaande Universiade.
- De 10 teams spelen in 1 groep een round robin om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.

Play-off systeem: Hetzelfde systeem als voor de Olympische Winterspelen.

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

- 12 teams (kwalificatie volgens de procedure op pag. 28)
- De 10 teams spelen in 1 groep een round robin om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.

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

Wereld Kampioenschappen voor Junioren (WJCC) – jongens en meisjes

- 10 jongens en 10 meisjes teams (Kwalificatie volgens de procedure op pag. 29)
- De teams spelen in 1 groep een round robin om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.

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

Wereld Kampioenschappen voor Senioren (WSCC) – Heren en Dames

- Open aantal inschrijvingen (kwalificatie proces en play-off systeem wordt uitgelegd op pag. 30)

Wereld Kampioenschappen voor Gemengd Dubbel Curling (WMDCC)

- Open aantal inschrijvingen (kwalificatie proces en play-off systeem wordt uitgelegd op pag. 31)

Wereld Kampioenschappen voor Rolstoel Curling (WWhCC) – Gemengde teams

- 10 teams, 1 team van het gastland en 7 teams van de Bonden die zich kwalificeerden in de vorige WWhCC en 2 teams van de Bonden die zich hebben gekwalificeerd via het Wereld Rolstoel Curling Kwalificatie toernooi.
- De teams spelen in 1 groep een round robin om de vier hoogst gerangschikte teams vast te stellen.

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

Pacific Curling Kampioenschappen (PCC) – Heren en Dames

Pacific Junioren Curling Championships (PJCC) – jongens en meisjes

- Open inschrijving mogelijk voor teams van de Pacific Curling Federatie (kwalificatie proces en play-off systeem wordt uitgelegd op pag. 32 en 33)

Europees Jeugd Olympisch Festival (EYOF) – Jongens en Meisjes

- 6 jongens en 6 meisjes teams, 1 team van het gastland en 5 teams van de Europese Bonden die de meeste kwalificatiepunten hebben behaald in de voorafgaande Wereld Kampioenschappen Curling voor Junioren (WJCC)

Play-off systeem: Halve finale met nr. 2 tegen nr. 3, de verliezer krijgt een bronzen medaille; de winnaar speelt de finale tegen de nr. 1.

Wereld Rolstoel Curling Kwalificatie toernooi (WWhCQ) – Gemengde teams

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

Play-off systeem:

- a. Bij 1 groep: Het team op de 1^e plaats speelt tegen het team op de 2^e plaats. De winnaar kwalificeert zich voor de volgende WWhCC. De verliezer speelt tegen de winnaar van de wedstrijd tussen het team op de 3^e plaats en het team op de 4^e plaats. De winnaar daarvan kwalificeert zich eveneens voor de volgende WWhCC.
- b. Bij 2 groepen: het team op de 1^e plaats in de “A” groep speelt tegen het team op de 1^e plaats in de “B” groep. De winnaar kwalificeert zich voor de volgende WWhCC. De verliezer van die wedstrijd speelt tegen de winnaar van de wedstrijd tussen de nr. 2 uit de “A” groep en de nr. 2 uit de “B” groep. De winnaar gaat door naar de WWhCC.

Europees Junioren Curling Challenge (EJCC) – Jongens en Meisjes

- Inschrijving mogelijk voor Europese Junioren teams die zich nog niet hebben gekwalificeerd voor de eerstvolgende WJCC. Een of twee teams zullen zich kunnen kwalificeren in dit evenement (het exacte aantal wordt uitgelegd op pag. 29)
- Als 1 – 10 teams zich inschrijven worden ze geplaatst in 1 groep; als meer dan 10 teams zich inschrijven worden ze in 2 groepen ingedeeld. Er wordt binnen de groep(en) een round robin gespeeld om vast te stellen wie zich plaatsen voor de play-offs.

Play-off systeem:

- a. Bij 1 groep met 1 kwalificatie plaats: het team op de 1^e plaats gaat naar de finale. Het team op de 2^e plaats speelt tegen het team op de 3^e plaats en de winnaar gaat naar de finale. De winnaar van de finale kwalificeert zich voor de volgende WJCC.
- b. Bij 1 groep met 2 kwalificatieplaatsen: het team op de 1^e plaats speelt tegen het team op de 2^e plaats. De winnaar kwalificeert zich voor de volgende WJCC. De verliezer speelt tegen de winnaar van de wedstrijd tussen het team op de 3^e plaats en het team op de 4^e plaats. De winnaar daarvan gaat door naar de WJCC.
- c. Bij 2 groepen met 1 kwalificatieplaats: het team op de 1^e plaats in de "A" groep speelt tegen het 2^e team uit de "B" groep, en het 2^e team uit de "A" groep speelt tegen het 1^e team uit de "B" groep; de winnaars spelen tegen elkaar: de winnaar van die wedstrijd gaat naar de WJCC.
- d. Bij 2 groepen met 2 kwalificatieplaatsen: het team op de 1^e plaats in de "A" groep speelt tegen het team op de 1^e plaats uit de "B" groep. De winnaar gaat naar de WJCC. De verliezer van die wedstrijd speelt tegen de winnaar van de wedstrijd tussen de 2^e van de "A" groep en de 2^e van de "B" groep. De winnaar kwalificeert zich voor de WJCC.

KWALIFICATIE – WERELD CURLING KAMPIOENSCHAPPEN MANNEN EN VROUWEN (WCC)

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

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

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

KWALIFICATIE – WERELD JUNIOREN CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (WJCC)

| | | |
|---------------------------------|-----------------------|---|
| Gast Zone: Pacific | 1 team | Voor de ontvangende Bond/Federatie. |
| | 1 team (Pacific) | Winnaar van de Pacific Junior Curling Championship (PJCC), een jaarlijkse competitie in de Pacific Regio, waarvan de winnaar zich kwalificeert voor de WJCC. Als de winnaar tevens gastheer is voor de WJCC, kwalificeert de verliezend finalist zich. |
| | 2 teams (Americas) | De Bond/Federatie uit de regio Americas die bij de voorgaande WJCC het hoogst geëindigd is, kwalificeert zich automatisch. De 2 ^{de} geplaatste Bond/Federatie uit de regio Americas zal mee moeten doen aan een eventuele challenge die mogelijk door een andere Bond/Federatie wordt geïnitieerd. Als er geen challenge is, gaat die Bond/Federatie automatisch door. Als de challenge wel nodig is, kwalificeert de winnaar zich voor de volgende WJCC. |
| | 6 teams (Europa) | De 5 Bonden/Federaties uit de Europese regio die het hoogst geëindigd zijn op de vorige WJCC zijn automatisch gekwalificeerd aangevuld met de winnaar van de European Junior Challenge Competition (EJCC). |

| | | |
|---------------------------------|-----------------------|---|
| Gast Zone: America | 1 team | Voor de ontvangende Bond/Federatie. |
| | 1 team (Pacific) | Winnaar van de Pacific Junior Curling Championship (PJCC), een jaarlijkse Pacific Region competitie, de winnende Bond/Federatie kwalificeert zich voor de volgende WJCC. |
| | 1 teams (Americas) | De Bond/Federatie uit de regio Americas van de vorige WCC dat geen gastheer is voor de volgende WJCC zal mee moeten doen aan een eventuele challenge die mogelijk door andere WCF leden in de regio Americas wordt geïnitieerd. Als er geen challenge is, is deze Assn/Fed automatisch opnieuw gekwalificeerd. Als de challenge wel nodig is, kwalificeert de winnaar zich voor de volgende WJCC. |
| | 7 teams (Europa) | De 5 Bonden/Federaties uit de Europese regio die het hoogst geëindigd zijn op de vorige WJCC zijn automatisch gekwalificeerd aangevuld met de top twee (2) van de European Junior Challenge Competition (EJCC). |

| | | |
|--------------------------------|-----------------------|---|
| Gast Zone: Europa | 1 team | Voor de ontvangende Bond/Federatie. |
| | 1 teams (Pacific) | Winnaar van de Pacific Junior Curling Championship (PJCC), een jaarlijkse Pacific Region competitie, de winnende Bond/Federatie kwalificeert zich voor de volgende WJCC. |
| | 2 teams (Americas) | De Bond/Federatie uit de regio Americas die bij de voorgaande WJCC het hoogst geëindigd is, kwalificeert zich automatisch. De 2 ^{de} geplaatste Bond/Federatie uit de regio Americas zal mee moeten doen aan een eventuele challenge die mogelijk door een andere Bond/Federatie wordt geïnitieerd. Als er geen challenge is, gaat die Bond/Federatie automatisch door. Als de challenge wel nodig is, kwalificeert de winnaar zich voor de volgende WJCC. |
| | 6 teams (Europa) | De 5 Bonden/Federaties uit de Europese regio die het hoogst geëindigd zijn op de vorige WJCC zijn automatisch gekwalificeerd aangevuld met de winnaar van de European Junior Challenge Competition (EJCC). |

WERELD SENIOREN CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (WSCC)

| INSCHRIJVINGEN | SPEELSYSTEEM | PLAYOFFS | EIND RANGLIJST |
|--|---|--|---|
| <p>6-10 Inschrijvingen</p> | <p>EEN Groep</p> <p>Groep round robin + Play-offs met de beste 4 teams</p> | <p>1 v 4 winnaar naar finale, verliezer naar 3/4 play-off</p> <p>2 v 3 winnaar naar finale, verliezer naar 3/4 play-off</p> <p>Winnaar finale – Goud Verliezer finale – Zilver Winnaar van 3-4 wint Brons, verliezer 4de</p> | <p>5-10 gebaseerd op WCF ranglijst procedures</p> |
| <p>11-20 Inschrijvingen</p> <p>Blauwe Groep: Eerder geplaatste teams 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20</p> <p>Red Group: Eerder geplaatste teams 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19</p> <p>Bonden die niet in het vorige toernooi gespeeld hebben, worden willekeurig geplaatst (aan het eind van de lijst) voor indeling in de groepen</p> | <p>TWEE Groepen (Blauw en Rood)</p> <p>Groep round Robin + Twee beste teams van elke groep naar halve finale</p> <p>WCF Regel C9 – Procedure Team Rangorde geldt</p> | <p>Blauw 1 v Rood 2, winnaar naar finale, verliezer naar 3/4 play-off</p> <p>Red 1 v Blue 2, winnaar naar finale, verliezer naar 3/4 play-off</p> <p>Winnaar finale – Goud Verliezer finale – Zilver Winnaar van 3-4 wint Brons, verliezer 4de</p> | <p>5-20 gebaseerd op:</p> <p>Uiteindelijke positie binnen elke groep wordt bepaald zoals hierboven beschreven</p> <p>Draw Shot Challenge beslist bij gelijke plaats in de groep (i.e.: Blauw-4 en Rood-4 de beste Draw Shot Challenge wordt 7de.</p> |
| <p>21-30 Inschrijvingen</p> <p>Blauwe Groep Eerder geplaatste teams 1,6,7,12,13,18,19,24,25,30</p> <p>Rode Groep Eerder geplaatste teams 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29</p> <p>Groene Groep Eerder geplaatste teams 3,4,9,10,15,16,21,22,27,28</p> <p>Bonden die niet in het vorige toernooi gespeeld hebben worden willekeurig geplaatst (aan het eind van de lijst) voor indeling in de groepen</p> | <p>DRIE Groepen (Blauw, Rood en Groen)</p> <p>Groep round Robin + twee beste teams in elke groep en de derde geplaatste team met de beste DSC gaat naar kwartfinales + De andere twee 3de geplaatste teams spelen een kwalificatie wedstrijd en de winnaar speelt in de kwartfinales</p> <p>WCF Regel C9 – Procedure Team Rangorde geldt</p> | <p>Kwartfinales: (Wedstrijd 1) 1ste van de 1ste geplaatste teams vs winnaar kwalificatiewedstrijd, (Wedstrijd 2) 2de van de 1ste geplaatste teams vs 1ste van de 3de geplaatste teams, (Wedstrijd 3) 3de van de 1ste geplaatste teams vs 3de van de 2de geplaatste teams, (Wedstrijd 4) 1ste van de 2de geplaatste teams vs 2de van de 2de geplaatste teams</p> <p>Semifinals: Winnaar van Wedstrijd 1 vs winnaar Wedstrijd 4 en winnaar van Wedstrijd 2 vs winnaar Wedstrijd 3. Winnaars spelen in de wedstrijd om Goud, de verliezers spelen in wedstrijd om Brons</p> | <p>5-30 gebaseerd op:</p> <p>Uiteindelijke positie binnen elke groep wordt bepaald aan de hand van WCF ranglijst procedure</p> <p>Draw Shot Challenge beslist tussen gelijke plaats op de ranglijst in elk van de drie groepen (i.e.: Blauw-4, Rood-4 en Groen-4 de beste DSC wordt 10de, de tweede DSC wordt 11de, enz.)</p> |

WERELD MIXED DOUBLES CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (WMDCC)

| INSCHRIJVINGEN | SPEELSYSTEEM | PLAY-OFFS | EIND RANGLIJST |
|---|--|--|--|
| <p>6-10 Inschrijvingen</p> | <p>EEN Groep</p> <p>Groep round-robin + Play-offs met de beste 4 teams</p> | <p>1 v 4 winnaar naar finale, verliezer naar 3/4 play-off</p> <p>2 v 3 winnaar naar finale, verliezer naar 3/4 play-off</p> <p>Winnaar finale – Goud Verliezer finale – Zilver Winnaar van 3-4 wint Brons, verliezer 4de</p> | <p>5-10 gebaseerd op WCF Team Rangorde Procedure</p> |
| <p>11-20 Inschrijvingen</p> <p>Blauwe Groep: Eerder geplaatste teams 1,4,5,8,9,12,13,16,17,20</p> <p>Red Group: Eerder geplaatste teams 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19</p> <p>Bonden die niet in het vorige toernooi gespeeld hebben worden willekeurig geplaatst (aan het eind van de lijst) voor indeling in de groepen</p> | <p>TWEE Groepen (Blauw en Rood)</p> <p>Groep round Robin + Twee beste teams van elke groep naar halve finale</p> <p>WCF Regel C9 – Procedure Team Rangorde geldt</p> | <p>Blauw 1 v Rood 2, winnaar naar finale, verliezer naar 3/4 play-off</p> <p>Red 1 v Blue 2, winnaar naar finale, verliezer naar 3/4 play-off</p> <p>Winnaar finale – Goud Verliezer finale – Zilver Wineer van 3-4 wint Brons, verliezer 4de</p> | <p>5-20 gebaseerd op:</p> <p>Uiteindelijke positie binnen elke groep wordt bepaald zoals hierboven beschreven</p> <p>Draw Shot Challenge beslist bij gelijke plaats in de groep (i.e.: Blauw-4 en Rood-4 de beste Draw Shot Challenge wordt 7de.</p> |
| <p>21-30 Inschrijvingen</p> <p>Blauwe Groep Eerder geplaatste teams 1,6,7,12,13,18,19,24,25,30</p> <p>Rode Groep Eerder geplaatste teams 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29</p> <p>Groene Groep Voorgaand geplaatste teams 3,4,9,10,15,16,21,22,27,28</p> <p>Bonden die niet in het vorige toernooi gespeeld hebben worden willekeurig geplaatst (aan het eind van de lijst) voor indeling in de groepen</p> | <p>DRIE Groepen (Blauw, Rood en Groen)</p> <p>Groep round Robin + twee beste teams in elke groep en de derde geplaatste team met de beste DSC gaat naar kwartfinales + De andere twee 3rde geplaatste teams spelen een kwalificatie wedstrijd en de winnaar speelt in de kwartfinales</p> <p>WCF Regel C9 – Procedure Team Rangorde geldt</p> | <p>Kwartfinales: (Wedstrijd 1) 1ste van de 1ste geplaatste teams vs winnaar kwalificatiewedstrijd, (Wedstrijd 2) 2de van de 1ste geplaatste teams vs 1ste van de 3de geplaatste teams, (Wedstrijd 3) 3de van de 1ste geplaatste teams vs 3de van de 2de geplaatste teams, (Wedstrijd 4) 1ste van de 2de geplaatste teams vs 2de van de 2de geplaatste teams</p> <p>Semifinals: Winnaar van Wedstrijd 1 vs winnaar Wedstrijd 4 en winnaar van Wedstrijd 2 vs winnaar Wedstrijd 3. Winnaars spelen in de wedstrijd om Goud, de verliezers spelen in wedstrijd om Brons</p> | <p>5-30 gebaseerd op:</p> <p>Uiteindelijke positie binnen elke groep wordt bepaald aan de hand van WCF ranglijst procedure</p> <p>Draw Shot Challenge beslist tussen gelijke plaats op de ranglijst in elk van de drie groepen (i.e.: Blauw-4, Rood-4 en Groen-4 de beste DSC wordt 10^{de}, de tweede DSC wordt 11de, enz.)</p> |

PACIFIC CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (PCC)

Kwalificatie – Wereld Curling Kampioenschappen (WCC)

Pacific Curling Federation (PCF) bepaald speelsysteem

Een team kwalificeert zich:

| INSCHRIJVINGEN | SPEELSYSTEEM | PLAY-OFFS | KWALIFICATIE |
|-----------------------------------|---|--|--|
| 6 of minder inschrijvingen | EEN Groep Dubbele round-robin + Play-offs met de vier beste teams | 1 v 4 en 2 v 3 in best-of-five series, de round robin wedstrijden worden beschouwd als de eerste wedstrijden van de best-of-five series, winnaars naar de finale en verliezers naar de Bronzen medaille wedstrijd Finale: best-of-five serie, de round robin wedstrijden worden beschouwd als de eerste wedstrijden van de best-of-five series, winnaar Gouden medaille en verliezer Zilveren medaille Bronz: enkele wedstrijd, winnaar bronzen medaille en verliezer 4de plaats | Winnaar van de Gouden medaille kwalificeert zich voor de WCC |

Twee teams kwalificeren zich:

| INSCHRIJVINGEN | SPEELSYSTEEM | PLAY-OFFS | KWALIFICATIE |
|----------------------------|---|--|---|
| 6 of minder inschrijvingen | EEN Groep Dubbele round-robin + Play-offs met de vier beste teams | 1 v 4 en 2 v 3 in best-of-five series, de round robin wedstrijden worden beschouwd als de eerste wedstrijden van de best-of-five series, winnaars naar de finale en verliezers naar de Bronzen medaille wedstrijd Finale: best-of-five serie, de round robin wedstrijden worden beschouwd als de eerste wedstrijden van de best-of-five series, winnaar Gouden medaille en verliezer Zilveren medaille Bronz: enkele wedstrijd, winnaar bronzen medaille en verliezer 4 ^{de} plaats | Winnaars van de Gouden en Zilveren medaille kwalificeren zich voor de WCC |

PACIFIC JUNIOREN CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (PJCC)

Kwalificatie – Wereld Curling Kampioenschap Junioren (WJCC)

Pacific Curling Federation (PCF) bepaalt speelsysteem

Een team kwalificeert zich:

| INSCHRIJVINGEN | SPEELSYSTEEM | PLAY-OFFS | KWALIFICATIE |
|-----------------------------------|---|--|--|
| 6 of minder inschrijvingen | EEN Groep Dubbele round-robin + Play-offs met de beste 3 teams | 2 v 3 winnaar naar finale, verliezer naar Bronzen medaille wedstrijd Winnaar (2 v 3) v 1, Winnaar ontvangt de Gouden medaille, verliezer de Zilveren Medaille | Winneer van de Gouden medaille kwalificeert voor de WJCC |

EUROPESE CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (ECC)

- Europese teams kwalificeren zich voor de Wereld Curling Kampioenschappen (WCC) op het Europese Curling Kampioenschappen
- Als de volgende WCC in Europa is – heeft de Bond van het organiserende land een gegarandeerde plek + de 6 hoogst geplaatste Bonden van de A Divisie + de winner van de “ECC World Challenge” kwalificeren zich voor de WCC
- Als de volgende WCC buiten Europa is – de 7 hoogst geplaatste Bonden van de A groep + de winnaar van de “ECC World Challenge” kwalificeren zich voor de WCC
- “ECC World Challenge” – het laatste team van de A divisie (exclusief de Bond van het organiserende land als de volgende WCC in Europa plaatsvinden) speelt een best-of-three challenge tegen de winnaar van de B Divisie. De winnaar kwalificeert zich voor het WCC.
- De Europese Curling Federatie behoudt zich het recht voor het speelsysteem te wijzigen. In het geval van geen inschrijvingen voor de C-groep blijven B9+B10 Vrouwen en B15+B16 Mannen in de B-groep
- World Curling Federation Regels gelden tenzij anders vermeld tijdens de teammeeting of hieronder aangegeven.

| INSCHRIJVINGEN | SPEELSYSTEEM | PLAY-OFFS | EIND RANGLIJST |
|---|---|--|---|
| A Divisie Mannen en Vrouwen 10 Teams A1 - A8 + B1 + B2 Ranglijst obv resultaten vorige ECC | EEN Groep Groep round robin + Tie-breakers als nodig Page Play-offs met beste vier teams | 1 v 2 winnaar naar finale, verliezer naar halve finale. 3 v 4 winnaar naar halve finale, verliezer naar bronzen medaille wedstrijd. Halve finale winnaar naar finale, verliezer naar bronzen medaille wedstrijd. | Teams geplaatst A1-A10 volgens WCF ranglijst procedure. A9 + A10 degraderen naar de B Divisie voor de volgende ECC A8 speelt tegen winnaar B1 in World Challenge – best of three wedstrijden |
| B Divisie Vrouwen, 10 Teams A9 + A10 + B3 - B8 + C1 + C2 Ranglijst obv resultaten vorige ECC | EEN Groep Groep Round Robin + Tie-breakers als nodig Page Play-offs met beste vier teams | 1 v 2 winnaar naar finale, verliezer naar halve finale. 3 v 4 winnaar naar halve finale, verliezer naar bronzen medaille wedstrijd. Halve finale winnaar naar finale, verliezer naar bronzen medaille wedstrijd. | Teams geplaatst B1-B10 volgens WCF ranglijst procedure. B1 + B2 promoveren naar de A divisie voor de volgende ECC. B9 + B10 degraderen naar de C divisie. Winnaar B1 speelt tegen A8 in World Challenge – best of three wedstrijden |
| B Divisie Mannen, 16 Teams A9 + A10 + B3 - B1 + C1 + C2 Ranglijst obv resultaten vorige ECC | TWEE Groepen van 8 teams 2x Groep round robins + Tie-breakers als nodig Page Play-offs met beste twee teams uit elke groep | 1 v 1 winnaar naar finale, verliezer naar halve finale 2 v 2 winnaar naar halve finale, verliezer naar bronzen medaille wedstrijd. Halve finale winnaar naar finale, verliezer naar Bronzen medaille wedstrijd | Teams geplaatst B1-B16 volgens WCF ranglijst procedure. B1 + B2 promoveren naar de A divisie voor de volgende ECC. B15 + B16 degraderen naar de C divisie. Winnaar B1 speelt tegen A8 in World Challenge – best of three wedstrijden |
| C Divisie, Mannen B15+B16 + andere inschrijvingen C Divisie, Vrouwen B9+B10 + andere inschrijvingen | EEN Groep Groep round robin of dubbel round robin + Tie-breakers als nodig | 1 v 2 finale | Teams geplaatst C1, C2,... volgens WCF ranglijst procedure. C1 + C2 promoveren naar de B divisie voor hetzelfde seizoen ECC |

EUROPESE MIXED CURLING KAMPIOENSCHAPPEN (EMCC)

- Een Bonds Mixed Team bestaat uit 2 mannelijke en 2 vrouwelijke curlers die officieel lid zijn van hun Bond en voldoen aan de regels om hun bond tijdens deze kampioenschappen te mogen vertegenwoordigen
- De Europese Curling Federatie behoudt zich het recht voor het speelsysteem te wijzigen.
- World Curling Federation Regels gelden tenzij anders vermeld tijdens de teammeeting of hieronder aangegeven.

| INSCHRIJVINGEN | SPEELSYSTEEM | PLAY-OFFS | EIND RANGLIJST |
|---|--|--|---|
| 1-10 Inschrijvingen Ranglijst obv resultaten vorige EMCC | EEN Groep Groep round-robin + Tie-breakers als nodig Play-offs met de beste 4 teams | 1 v 2 winnaar naar finale, verliezer naar halve finale 3 v 4 winnaar naar finale, verliezer naar halve finale Halve finale winnaar naar finale, verliezer naar Bronzen medaille wedstrijd | Rangorde teams 1-10 gebaseerd op WCF Team Rangorde Procedure |
| 11-20 Inschrijvingen Rode Groep (R): 1,4,5,8,9,12,13,16,17, 20 Groene Groep (G): 2,3,6,7,10,11,14,15,18,19 Ranglijst obv resultaten vorige EMCC | TWEE Groepen Groep round robin + Challenge na de round robin als nodig Page Play offs met twee beste teams van elke groep | R 1 v G 1 winnaar naar finale, verliezer naar halve finale R 2 v G 2, winnaar naar halve finale, verliezer naar bronzen medaille wedstrijd Halve finale winnaar naar finale, verliezer naar Bronzen medaille wedstrijd | Rangorde teams 1-10 in elke groep gebaseerd op WCF Team Rangorde Procedure DSC resultaten worden gebruikt om de finale rangorde vast te stellen van dezelfde plek in de andere groep Uiteindelijke ranglijst 1-20 wordt vastgesteld |
| 21-30 Inschrijvingen Rode Groep (R) 1,6,7,12,13,18,19,24, 25,30 Groene Groep (G) Eerder geplaatste teams 2,5,8,11,14,17,20,23, 26,29 Gele Groep (Y) Voorgaand geplaatste teams 3,4,9,10,15,16,21,22, 27,28 Ranglijst obv resultaten vorige EMCC Bonden die niet in het vorige toernooi gespeeld hebben worden, aan het eind van de lijst, willekeurig geplaatst | DRIE Groepen Groep round robin + Challenge na de round robin als nodig Kwartfinales Halvefinales Finale | DSC resultaten bepalen de rangorde tussen winnaars en 2 ^e plaatsen van de drie groepen + Vanaf plaats 3 in elke groep, de 7 ^e , 8 ^e en 9 ^e plaats wordt obv de DSC vastgesteld. De 8 ^e en 9 ^e plaats spelen een post round robin challenge om vast te stellen wie het 8 ^e team wordt in de kwartfinale Kwartfinales 1 v 8, 2 v 7, 3 v 6, 4 v 5 Winnaars gaan naar halve finale Halvefinales 1 v 4, 2 v 3 Winnaars gaan naar de finale. Verliezers naar bronzen medaille wedstrijd | Rangorde teams 1-10 in elke groep gebaseerd op WCF Team Rangorde Procedure DSC resultaten worden gebruikt om de finale rangorde vast te stellen van dezelfde plek in de andere groep Uiteindelijke ranglijst 1-30 wordt vastgesteld |

KWALIFICATIE SYSTEEM – DE AMERIKAANSE ZONE

Voor de Wereld Curling Kampioenschappen (WCC)

En de Wereld Junioren Curling Kampioenschappen (WJCC)

Challenge evenement

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

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

Het challenge evenement moet aan de volgende criteria voldoen:

1. De Bond die mee moet doen aan de challenge wordt aan het eind van elk WCC en WJCC vastgesteld o.b.v. de finale rangorde, met inachtneming van het land dat verkozen is het volgende WCC of WJCC te organiseren.
2. Andere Bonden in de regio Americas die deel willen nemen aan de challenge voor kwalificatie voor het WCC of WJCC moeten voor 31 juli van het jaar voorafgaand aan het volgende WCC of WJCC een inschrijfformulier naar het secretariaat van de WCF sturen. Op dezelfde datum moeten de bonden die deel willen nemen aan de challenge een registratie formulier naar het secretariaat van de WCF sturen waarin ze aangeven dat ze bereid zijn het challenge event te organiseren waaraan ze willen deelnemen.
3. Als zich op 31 juli slechts 1 Bond heeft aangemeld voor de challenge, dan kwalificeert deze bond automatisch voor de volgende WCC of WJCC. Als helemaal geen Bonden zich aanmelden, dan wordt de vrijgekomen plek vergeven aan de Europese of Pacific regio, op een manier vastgesteld door het bestuur van de WCF.
4. Het challenge evenement wordt georganiseerd door de Bond die wordt uitgedaagd tot het spelen van de challenge. De locatie en data voor het evenement moeten voor 31 oktober van het jaar voorafgaand aan de WCC of WJCC worden goedgekeurd door de WCF.
5. Het challenge evenement moet in de maand januari plaatsvinden voorafgaand aan de WCC of WJCC.
6. Elke Bond die meer dan een challenge evenement moet organiseren is niet verplicht deze evenementen op hetzelfde moment en locatie te laten plaatsvinden.
7. De hoofd scheidsrechter en hoofd ijsmaker worden door de organiserende Bond aangesteld, na goedkeuring van de WCF. De organiserende Bond is verantwoordelijk voor hun uitgaven.
8. Elke Bond betrokken bij een WCC of WJCC challenge evenement is verantwoordelijk voor de kosten die gemaakt worden (Per Diem, accommodatie) voor hun eigen teams en officials.

9. De WCF vergoed geen reiskosten voor het WCC challenge evenement.
10. Voor het WJCC challenge evenement vergoed de WCF de reiskosten voor maximaal 5 personen per team voor elk deelnemende Bond van en naar een internationaal vliegveld, tot een hoogte van of het ingediende bedrag of de beste prijs de WCF heeft weten te bemachtigen, afhankelijk wat lager is. Een vergoeding wordt verstrekt aan teams die gebruik maken van andere vervoersmiddelen en voor transportkosten aan teams van de organiserende Bond.

Speelsysteem:

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

Dag 1 – Team meeting + officiële training + 1 wedstrijd

Dag 2 – 2 wedstrijden

Dag 3 – 2 wedstrijden (als noodzakelijk)

Drie geregistreerde teams – een dubbele round robin

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

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

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

Vier geregistreerde teams – een dubbele round Robin

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

Dag 2 – Ronde 3, 4 en 5

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

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

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

Dag 2 – Ronde 3, 4 en 5

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

Tijd schema:

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

MINIMALE STANDAARD

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

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

BEVOEGDHEID (met ingang van 1 juni 2010)

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

TIE BREAKERS VOOR 4 GEKwalificeERDE TEAMS

| RANGORDE | | | | | | | | | | | | WEDSTRIJDEN | Sessies en aantal wedstrijden | | | |
|----------|----|----|---|---|---|---|---|---|----|----|----|---|-------------------------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| QX | QX | QX | X | X | | | | | | | | 4 v 5 (Q 4de) | 1 | | | |
| QX | QX | X | X | X | X | | | | | | | 3 v 6 (Q 3de) + 4 v 5 (Q 4de) | 2 | | | |
| QX | X | X | X | X | X | X | | | | | | 2 v 7 (Q 2de) + 3 v 6 (Q 3de) + 4 v 5 (Q 4de) | 3 | | | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | | | | | 1 v 8 (Q 1ste) + 2 v 7 (Q 2de) + 3 v 6 (Q 3de) + 4 v 8 (4de) | 4 | | | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | 8 v 9 de winnaar speelt v 1 (Q 1ste); 2 v 7 (Q 2de) + 3 v 6 (Q 3de) + 4 v 5 (Q 4de) | 1 | 4 | | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | 9 v 10 de winnaar speelt v 1 (Q 1ste); 7 v 8 de winnaar speelt v 2 (Q 2de); 3 v 6 (Q 3de) + 4 v 5 (Q 4de) | 2 | 4 | | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | 10 v 11 de winnaar speelt v 1 (Q 1ste); 8 v 9 de winnaar speelt v 2 (Q 2de); 6 v 7 de winnaar speelt v 3 (Q 3de) 4 v 5 (Q 4de) | 3 | 4 | | |
| Q | QX | QX | X | X | | | | | | | | 4 v 5 (Q 4de) | 1 | | | |
| Q | QX | X | X | X | X | | | | | | | 3 v 6 (Q 3de) + 4 v 5 (Q 4de) | 2 | | | |
| Q | X | X | X | X | X | X | | | | | | 2 v 7 (Q 2de) + 3 v 6 (Q 3de) + 4 v 5 (Q 4de) | 3 | | | |
| Q | QX | X | X | X | X | X | X | | | | | 5 v 8 de winnaar speelt v 4 (Q 4de); 6 v 7 de winnaar speelt v 3 (Q 3de) | 2 | 2 | | |
| Q | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | 7 v 8 de winnaar speelt v 2 (Q 2de); 6 v 9 de winnaar speelt v 3 (Q 3de) 4 v 5 (Q 4de) | 2 | 3 | | |
| Q | QX | X | X | X | X | X | X | X | X | | | 3 v 10 and 6 v 7 de winnaars spelen tegen elkaar (Q 3de) 4 v 9 en 5 v 8 de winnaars spelen tegen elkaar (Q 4de) | 4 | 2 | | |
| Q | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | 7 v 8 de winnaar speelt v 2 (Q 2de); 3 v 12 and 6 v 9 de winnaars spelen tegen elkaar (Q 3de) 4 v 11 en 5 v 10 de winnaars spelen tegen elkaar (Q 4de) | 1 | 4 | 3 | |
| Q | Q | QX | X | X | | | | | | | | 4 v 5 (Q 4de) | 1 | | | |
| Q | Q | X | X | X | X | | | | | | | 3 v 6 (Q 3de) + 4 v 5 (Q 4de) | 2 | | | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | | | | | | 6 v 7 de winnaar speelt v 3 (Q 3de); +4 v 5 (Q 4de) | 2 | 1 | | |

| RANGORDE | | | | | | | | | | | | WEDSTRIJDEN | Sessies en aantal wedstrijden | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|---|-------------------------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Q | Q | X | X | X | X | X | X | | | | | 6 v 7 de winnaar speelt v 3 (Q 3de); 5 v 8 de winnaar speelt v 4 (Q 4de) | 2 | 2 | | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | | | | 6 v 7 de winnaar speelt v 3 (Q 3de) 4 v 9 en 5 v 8 de winnaars spelen tegen elkaar (Q 4de) | 3 | 2 | | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | X | | | 3 v 10 and 6 v 7 de winnaars spelen tegen elkaar (Q 3de) 5 v 8 en 4 v 9 de winnaars spelen tegen elkaar (Q 4de) | 4 | 2 | | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | 10 v 11 de winnaar speelt v 3, daarna speelt de winnaar tegen de winnaar van 7 v 8 (Q 3de) 5 v 8 en 4 v 9 de winnaars spelen tegen elkaar (Q 4de) | 1 | 4 | 2 | |
| Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | 11 v 12 de winnaar speelt v 3, daarna speelt de winnaar tegen de winnaar van 7 v 8 (Q 3de) 9 v 10 de winnaar speelt v 4, daarna speelt de winnaar tegen de winnaar van 5 v 6 (Q 4de) | 2 | 4 | 2 | |
| Q | Q | Q | X | X | | | | | | | | 4 v 5 (Q 4de) | 1 | | | |
| Q | Q | Q | X | X | X | | | | | | | 5 v 6 de winnaar speelt v 4 (Q 4de) | 1 | 1 | | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | | | | | | 4 v 7 en 5 v 6 daarna spelen winnaars elkaar (Q 4de) | 2 | 1 | | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | X | | | | | 7 v 8 de winnaar speelt v 4; + 5 v 6; winnaars spelen elkaar (Q 4de) | 1 | 2 | 1 | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | X | X | | | | 7 v 8 de winnaar speelt v 4; 6 v 9 de winnaar speelt v 5; winnaars spelen elkaar (Q 4de) | 2 | 2 | 1 | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | | | 7 v 8 de winnaar speelt v 4; 6 v 9 en 5 v 10; beide winnaars spelen elkaar (Q 4de) | 3 | 2 | 1 | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | X | | 4 v 11 en 7 v 8 winnaars spelen elkaar; 6 v 9 en 5 v 10 winnaars spelen elkaar; beide winnaars spelen elkaar (Q 4de) | 4 | 2 | 1 | |
| Q | Q | Q | X | X | X | X | X | X | X | X | X | 11 v 12 winnaar speelt v 4, daarna speelt de winnaar tegen winnaar 7 v 8; 6 v 9 en 5 v 10 winnaars spelen elkaar; beide winnaars spelen elkaar (Q 4de) | 1 | 4 | 2 | 1 |

Q: gekwalificeerd

QX: gelijk geëindigd, maar toch gekwalificeerd

X: gelijk geëindigd – Tie breaker wedstrijden

TIE BREAKERS VOOR DEGRADATIE

| RANGORDE | | | | | | | | | | WEDSTRIJDEN | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------------------------------|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Sessies en aantal wedstrijden | | | |
| | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | | | | | X | X | | | | | |
| | | | | | | | X | X | | | | | |
| | | | | | | X | X | X | | | | | |
| | | | | X | X | X | X | X | | | | | |
| | | | | | | | X | X | X | | | | |
| | | | | | | X | X | X | X | | | | |
| | | | | | X | X | X | X | X | | | | |
| | | | | X | X | X | X | X | X | | | | |

X: gelijk geëindigd – Tie breaker wedstrijden

TIE BREAKERS VOOR KWALIFICATIE EN DEGRADATIE

| RANGORDE | | | | | | | | | | | WEDSTRIJDEN | | | | Sessies en aantal wedstrijden | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--|-------------|--|--|---|-------------------------------|---|---|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| | | | X | X | X | X | X | X | | | | | 4 v 9 winnaar T4, verliezer R9 5 v 8 winnaar T5, verliezer R8 6 v 7 winnaar T6, verliezer R7 T5 v T6 winnaar v T4 (Q 4de) R7 v R8 verliezer v R9 | 3 | 2 | 1 | | |
| | | X | X | X | X | X | X | X | | | | | 3 v 4 winnaar Q 3de, verliezer v 9 winnaar T4, verliezer R9 5 v 8 winnaar T5, verliezer R8 6 v 7 winnaar T6, verliezer R7 T5 v T6 winnaar v T4 (Q 4de) R7 v R8 verliezer v R9 | 1 | 3 | 1 | 1 | |
| | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | | 2 v 9 winnaar Q 2de, verliezer R9 3 v 8 winnaar Q 3de, verliezer R8 4 v 7 winnaar T4, verliezer R7 5 v 6 winnaar T5, verliezer R6 T4 v T5 (Q 4de) R6 v R9 + R7 v R8 verliezer spelen elkaar | 4 | 3 | 1 | | |
| X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | | 1 v 2 winnaar Q 1ste, verliezer v 9 winnaar Q 2de, verliezer R9 3 v 8 winnaar Q 3de, verliezer R8 4 v 7 winnaar T4, verliezer R7 5 v 6 winnaar T5, verliezer R6 T4 v T5 (Q 4de) R6 v R9 + R7 v R8 verliezer spelen elkaar | 1 | 4 | 3 | 1 | |
| | | | X | X | X | X | X | X | X | | | | 9 v 10 verliezer uit (10e), winnaar v 4 winnaar T4, verliezer R9 5 v 8 winnaar T5, verliezer R8 6 v 7 winnaar T6, verliezer R7 T5 v T6 winnaar v T4 (Q 4de) R7 v R8 verliezer v R9 | 1 | 3 | 1 | 1 | |
| | | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | 3 v 10 winnaar T3, verliezer R10 4 v 9 winnaar T4, verliezer R9 5 v 8 winnaar T5, verliezer R8 6 v 7 winnaar T6, verliezer R7 T3 v T6 (Q 3de) +T4 v T5 (Q 4de) R7 v R10 + R8 v R9 | 4 | 4 | | | |
| | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | 2 v 3 winnaar Q 2de, verliezer v 10 winnaar T3, verliezer R10 4 v 9 winnaar T4, verliezer R9 5 v 8 winnaar T5, verliezer R8 6 v 7 winnaar T6, verliezer R7 T3 v T6 (Q 3de) +T4 v T5 (Q 4de) R7 v R10 + R8 v R9 | 1 | 4 | 4 | | |

X: gelijk geëindigd – Tie breaker wedstrijden

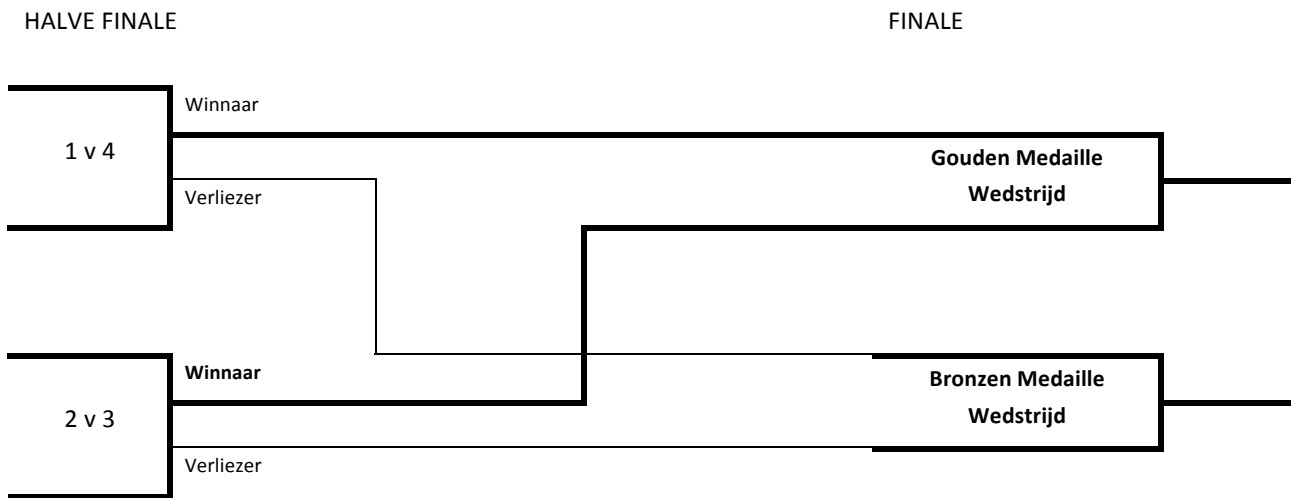
Q: gekwalificeerd

Tn: kwalificatie nummer

Rn: degradatie nummer

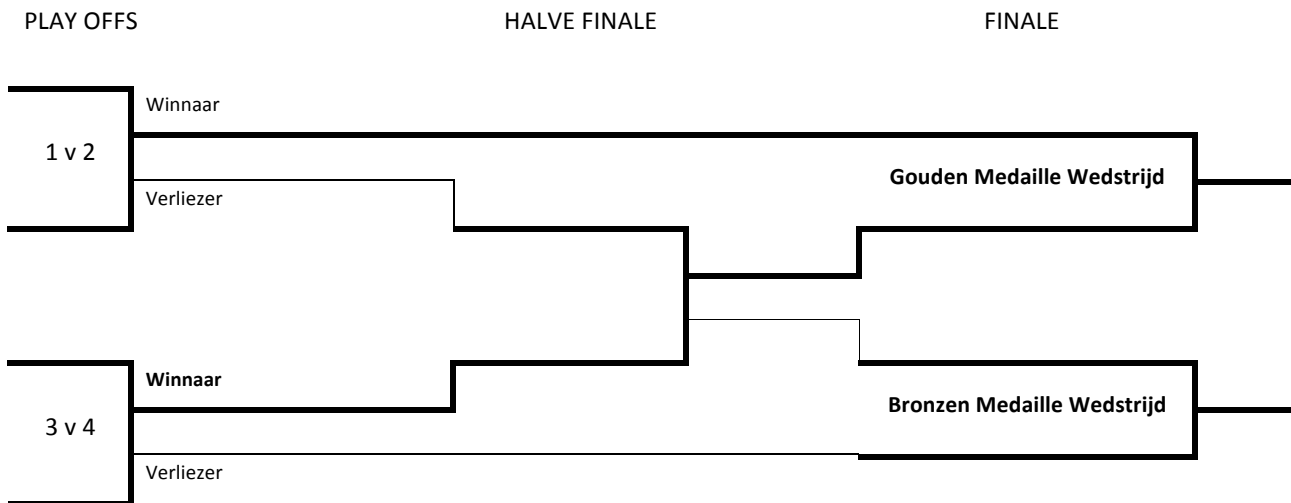
PLAY OFF SYSTEEM

Olympische Winter Spelen, Paralympische Winter Spelen, Winter Universiteit Spelen



PAGE PLAY OFF SYSTEEM

Heren en Dames Wereld Kampioenschappen, Junioren Heren en Junioren Dames Wereld Kampioenschappen, Wereld Rolstoel Kampioenschappen



DRESS CODE

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

VERKLARING VAN WOORDEN

| | |
|---------------------------|---|
| Alternate | <i>Reserve speler:</i> Een geregistreerd, niet spelend teamlid die als vervanger mag fungeren voor elk van de spelers |
| Away End | De kant van de baan waar naartoe de eerste steen van de wedstrijd wordt gespeeld |
| Back Board/Bumper | Materiaal (b.v. foam of hout) geplaatst aan het eind van elke baan |
| Back House Weight | <i>Achterkant huis snelheid:</i> De snelheid meegegeven aan een steen zodanig dat de steen stopt aan de achterkant van het huis |
| Back Line | Een lijn aan de achterkant van het huis, lopend over de volledige breedte van de baan, parallel en 1,829 m verwijderd van elke tee line |
| Back of the House | Het gebied in het huis dat ligt tussen de tee line en de back line |
| Biter | Een steen dat net de buitenste rand van de buitenste cirkel van het huis raakt |
| Blank End | Een end waarin door beide teams niet wordt gescoord |
| Bonspiel | Een curling competitie of toernooi |
| Brush (Broom) | <i>Bezem:</i> Een voorwerp dat gebruikt wordt door de spelers om voor een steen in beweging te vegen of het ijs schoon te houden |
| Button | De kleine cirkel in het centrum van het huis |
| Burned Stone | Een steen in beweging die geraakt wordt door een speler of door zijn uitrusting |
| Centre Line | De lijn die het speelveld in tweeën deelt. Het verbindt de middelpunten van de tee lijnen en loopt 3,658 m door achter elke tee lijn. |
| Circles | Zie de definitie van House |
| Competition | Aantal teams die wedstrijden spelen op basis waarvan een winnaar wordt bepaald |
| Come Around | Een steen die achter een andere steen draait |
| Counter | Elke steen in of bijtend aan het huis die in potentie een punt kan opleveren |
| Courtesy Line | Een lijn die aangeeft waar de vegers van het niet gooiende team mogen staan dusdanig dat de scheidsrechter de hog lijn kan zien en om te voorkomen dat het gooiende team wordt afgeleid |
| Curl | De afbuigende baan van een steen terwijl deze voortbeweegt over de baan |
| Delivering End | De kant van de baan waarvandaan de stenen worden gegooid |
| Delivering Team | Het team dat op het moment in controle is van het speelveld en dat aan de beurt is de volgende steen te gooien |
| Delivery | De beweging die een speler maakt als het een curling steen gooit |
| Delivery Stick | Een stok die aan de handle van de steen wordt gekoppeld en fungeert als een verlenging van de arm/hand tijdens het gooien van de steen |
| Displaced Stone | <i>Verplaatste steen:</i> Een stilliggende steen die verplaatst is naar een nieuwe locatie |
| Divider | Materiaal (b.v. foam of hout) geplaatst tussen twee curling banen in als afbakening van beide banen |
| Double Take Out | Een steen die twee stenen van de tegenstander uit het spel speelt |
| Draw | Een steen die stopt in of voor het huis |
| Draw Shot Challenge (DSC) | De berekening die wordt gemaakt door het gemiddelde afstand te nemen van de Last Stone Draws (LSD), waarbij de slechtste LSD buiten beschouwing wordt gelaten, en wordt gebruikt, als nodig, als hulpmiddel om vast te stellen wat de rangorde van de teams naar de round robin is. |

| | |
|----------------------------|---|
| Draw Weight | De snelheid die aan een steen moet worden gegeven om ervoor te zorgen dat de steen in het huis (aan de playing end) tot stilstand komt |
| Electronic Hog Line Device | Een voorwerp dat aangeeft dat een steen door de speler wordt losgelaten voordat de steen de hog lijn aan de delivering end bereikt |
| End | Een deel van een curlingwedstrijd dat is afgerond als beide teams acht stenen hebben gegooid en/of als de stand is bepaald |
| Equipment | Alles dat wordt gedragen qua kleding en anderszins door een speler |
| Extra End | Een extra end wordt gespeeld om een gelijkstand na het reguliere aantal gespeelde ends te breken |
| External Force | Een voorval niet veroorzaakt door een de teams |
| First Player | De eerste speler van een team die z'n stenen gooit |
| Fourth Player | De vierde speler van een team die z'n stenen gooit |
| Free Guard Zone (FGZ) | Het gebied aan de playing end, tussen de hog lijn en de tee lijn, maar buiten het huis |
| Freeze | Een soort draw die tegen een andere steen aan stopt |
| Front House Weight | De snelheid die aan een steen moet worden gegeven om er voor te zorgen dat de steen in het voorste gedeelte van het huis, voor de tee lijn (aan de playing end) tot stilstand komt |
| Game | Twee teams die een specifiek aantal ends spelen waarmee een winnaar wordt bepaald |
| Guard | Een steen die in een dusdanige positie wordt neergelegd dat het een andere steen afdekt |
| Hack | De voetsteun aan elke kant van de baan, waar vanuit de spelers hun delivery van een steen starten |
| Hack Line | Een smalle lijn 0,457 cm, parallel aan de tee lijn, aan beide einden van de centre lijn |
| Hack Weight | De snelheid die aan een steen moet worden gegeven om er voor te zorgen dat de steen bij de hack tot stilstand komt |
| Handle | Het gedeelte van de curlingsteen waaraan een speler de steen vastpakt om deze te kunnen spelen |
| Hammer | Een term die wordt gebruikt om de steen aan te geven die in dat end als laatste gespeeld wordt |
| Heavy | Een steen die met meer snelheid wordt gespeeld dan nodig |
| Hit | Een take out. Verwijderen van een steen uit het speelveld door deze te raken met een andere steen |
| Hit and roll | Een steen die een andere steen uit het spel speelt en dan naar een andere positie rolt |
| Hog Line | Een lijn die loopt over de volledige breedte van de baan, parallel aan en op 6,40 m afstand van de tee lijn |
| Hog Line Violation | Een steen die uit het spel wordt verwijderd voordat het end is beëindigd, omdat de steen niet voor de hog lijn aan de delivering end is losgelaten |
| Hogged Stone | Een steen die uit het spel wordt verwijderd voordat het end is beëindigd, omdat de steen niet volledig over de binnenlijn van de hog lijn aan de playing end tot stilstand is gekomen |
| Home End | De kant van de baan waarvandaan de eerste steen van de wedstrijd wordt gespeeld |
| House | Het gebied binnen de concentrische cirkels aan beide kanten van de baan |
| Hurry | Een commando dat de spelers ertoe aan moet zetten harder te vegen |

| | |
|-------------------------------|--|
| Ice Surface | Het volledige gebied |
| In the Process of Delivery | De volgorde van handelingen die begint als de speler die een steen gaat gooien in de hack gaat zitten en eindigt als de steen is losgelaten |
| In-turn | De draaiing die met de handle aan een steen wordt meegegeven door een rechtshandige speler waardoor de steen met de klok mee gaat draaien |
| Last Stone Draw (LSD) | Een ... uitgevoerd aan het eind van een team pre-game practice waarin elk team een enkele steen gooit naar de tee van het home end. De uiteindelijke afstand tot de tee wordt gemeten en gebruikt om te bepalen welk team de eerste of tweede steen speelt in het eerste end |
| Lead | De eerste speler van een team die z'n stenen gooit |
| Mathematically Eliminated | De status van een team dat een gecombineerd totaal aantal stenen over heeft om gegooid te worden en/of nog in het spel zijn dat minder is dan het aantal stenen die ze nodig hebben om te winnen of om een extra end af te dwingen |
| Measuring Device | Een instrument dat vaststelt welke steen dichterbij het centrum van het huis ligt (tee), of überhaupt in het huis ligt |
| Moving Stone | Een steen in beweging door of net gespeeld te zijn of in beweging gebracht door een andere steen |
| Original Postition of a Stone | De plek op het ijs waar een steen zich bevond voordat deze werd verplaatst |
| Out-of-play position | De plek van de steen niet in het spel (een steen die de zijlijn heeft geraakt, of de achterlijn heeft gepasseerd) |
| Out-turn | De draaiing die met de handle aan een steen wordt meegegeven door een rechtshandige speler waardoor de steen tegen de klok in gaat draaien |
| Pebble | De water druppels aangebracht op het ijs voordat met de wedstrijd wordt aangevangen. Deze druppels bevriezen, waardoor de weerstand tussen het ijs en de steen afneemt |
| Peel | Een gegooide steen met als doel een guard te verwijderen |
| Playing end | De kant van de baan waar naartoe de stenen worden gegooid |
| Point | Na het beëindigen van een end, wordt een punt toegekend aan het team voor elk van z'n eigen stenen in het huis of bijtend aan het huis die dichterbij de tee liggen dan enige steen van de tegenstander |
| Port | Een opening tussen stenen |
| Positioned Stones | In Mixed Doubles wedstrijden, de twee stenen die bij de start van elk end op een van te voren vastgestelde plaats worden neergelegd |
| Raise | Een soort draw die een andere steen voorwaarts beweegt |
| Raise Takeout | Een gespeelde steen raakt een stilliggende steen, die dan begint te bewegen die op zijn beurt een derde steen uit het spel speelt |
| Rings | Zie definitie: House |
| Rock | Zie definitie: Stone |
| Roll | De zijwaartse beweging van een curlingsteen nadat deze een stilliggende steen heeft geraakt |
| Round Robin | Een competitie waarin elk team tegen alle andere teams speelt |
| Score | Het aantal punten dat een team krijgt na een end |
| Scoring | Een team scoort een punt voor elke van z'n stenen dat in het huis is en dichterbij de tee is dan welke steen ook van de tegenstander |

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