ОЛИМПИЙСКИЙ / ПАРАЛИМПИЙСКИЙ ВИД СПОРТА

Правила кёрлинга и правила проведения соревнований по кёрлингу

Настоящие правила являются переводом с английского языка правил Всемирной федерации кёрлинга, вступающих в силу в августе 2026 года.

СОДЕРЖАНИЕ

ДУХ КЁРЛИНГА **3**
ПРОЦЕДУРА ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ **4**
МИССИЯ ВСЕМИРНОЙ ФЕДЕРАЦИИ КЁРЛИНГА **4**
ПРАВИЛА КЁРЛИНГА **5**
R1. Игровая площадка 5
R2. Камни для кёрлинга 8
R3. Команды 9
R4. Положение игроков на площадке 10
R5. Выполнение броска 11
R6. Зона свободных защитников 13
R7. Запрет на разведение центрального защитника (No-Tick Shot) 13
R8. Свипинг 14
R9. Касание движущегося камня 15
R10. Смещение неподвижного камня 16
R11. Оборудование 17
R12. Ведение счёта 19
R13. Прерывание игры 21
R14. Кёрлинг на колясках 21
R15. Кёрлинг на колясках – смешанные пары 23
R16. Кёрлинг – смешанный (микст) 23
R17. Смешанные пары 24
R18. Запрещённые субстанции 29
R19. Несоответствующее поведение 29
ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ **29**
C1. Общие положения 29
C2. Участвующие команды 30
C3. Форма / Экипировка 32
C4. Предматчевая разминка 34
C5. Продолжительность игры 34
C6. Хронометраж игры 34
C7. Командные тайм-ауты / Технические тайм-ауты 37
C8. Распределение камней / Тестовые постановочные броски 39
C9. Процедура ранжирования команд / Итоговый результат тестовых постановочных бросков 42
C10. Судейство 46
Минимальные стандарты **47**
Условия допуска **47**
Системы плей-офф **49**
Словарь терминов **54**

ДУХ КЁРЛИНГА

Кёрлинг – это игра традиций и мастерства. Восхищает не только хорошо выполненный бросок, но и то, как соблюдаемые веками традиции кёрлинга воплощаются в истинном духе игры. Игроки в кёрлинге соревнуются, чтобы победить, а не для того, чтобы унизить своих соперников. Истинный игрок никогда не станет отвлекать соперника или мешать ему во время игры и предпочтёт скорее проиграть, чем выиграть нечестно.

Игроки в кёрлинг никогда умышленно не нарушают правила игры и почтительно относятся к любой из её традиций. Если игрок по неосторожности нарушил правила, то он должен первым сообщить об этом.

В то время как главной целью кёрлинга является выявление мастерства игроков, дух кёрлинга требует честной игры, добрых чувств и благородного поведения.

Дух кёрлинга должен оказывать влияние как на понимание и исполнение правил игры, так и на поведение всех участников на льду и за его пределами.

ПРОЦЕДУРА ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

Правила кёрлинга и правила проведения соревнований по кёрлингу будут ежегодно пересматриваться Комиссией по проведению соревнований и правилам Всемирной федерации кёрлинга (далее – World Curling). Ассоциации/Федерации могут вносить письменные предложения, касающиеся изменения правил, в Секретариат до 31 декабря.

МИССИЯ ВСЕМИРНОЙ ФЕДЕРАЦИИ КЁРЛИНГА

Быть любимым Олимпийским / Паралимпийским зимним командным видом спорта.

Секретариат Всемирной федерации кёрлинга:

3 Atholl Crescent
Perth PH1 5NG, Scotland

Tel: +44 1738 451 630

info@worldcurling.org www.worldcurling.org

ПРАВИЛА КЁРЛИНГА

Данные правила применяются ко всем играм или соревнованиям, для которых они устанавливаются проводящей соревнования организацией.

R1. Игровая площадка

(a) Длина ледовой площадки составляет минимум 45,720 метра (минимум 150 футов). Максимальная ширина площадки между внутренними краями боковых линий составляет 4,750 метров (15 футов 7 дюймов). Эта область ограничена начерченными линиями или разделителями, размещёнными по её периметру. Если размер существующего спортивного объекта не позволяет использовать данные размеры, то длина может быть уменьшена до минимального значения в 44,501 метра (146 футов), а ширина до минимального значения в 4,420 метра (14 футов 6 дюймов).

(b) На обеих сторонах площадки между боковыми линиями проведены чёткие, хорошо видимые параллельные линии на льду:

(i) Ти-лайн (*tee line*), максимальной шириной 13 мм (1/2 дюйма), располагается таким образом, чтобы её центр находился на расстоянии 17,375 метра (57 футов) от середины площадки.

(ii) Бэк-лайн (*back line*), максимальной шириной 13 мм (1/2 дюйма), располагается таким образом, чтобы её наружный край находился на расстоянии 1,829 метра (6 футов) от центра ти-лайн.

(iii) Хог-лайн (*hog line*), шириной 102 мм (4 дюйма), располагается таким образом, чтобы расстояние между её внутренним краем и центром ти-лайн составляло 6,401 метра (21 фут).

(iv) Центральная линия (*center line*), максимальной шириной 13 мм (1/2 дюйма), соединяет центры ти-лайн и продолжается на 3,658 метра (12 футов) за центрами каждой из ти-лайн.

(v) Линия колодок (*hack line*), длиной 457 мм (1 фут 6 дюймов) и максимальной шириной 13 мм (1/2 дюйма), наносится параллельно ти-лайн на каждом из концов центральной линии.

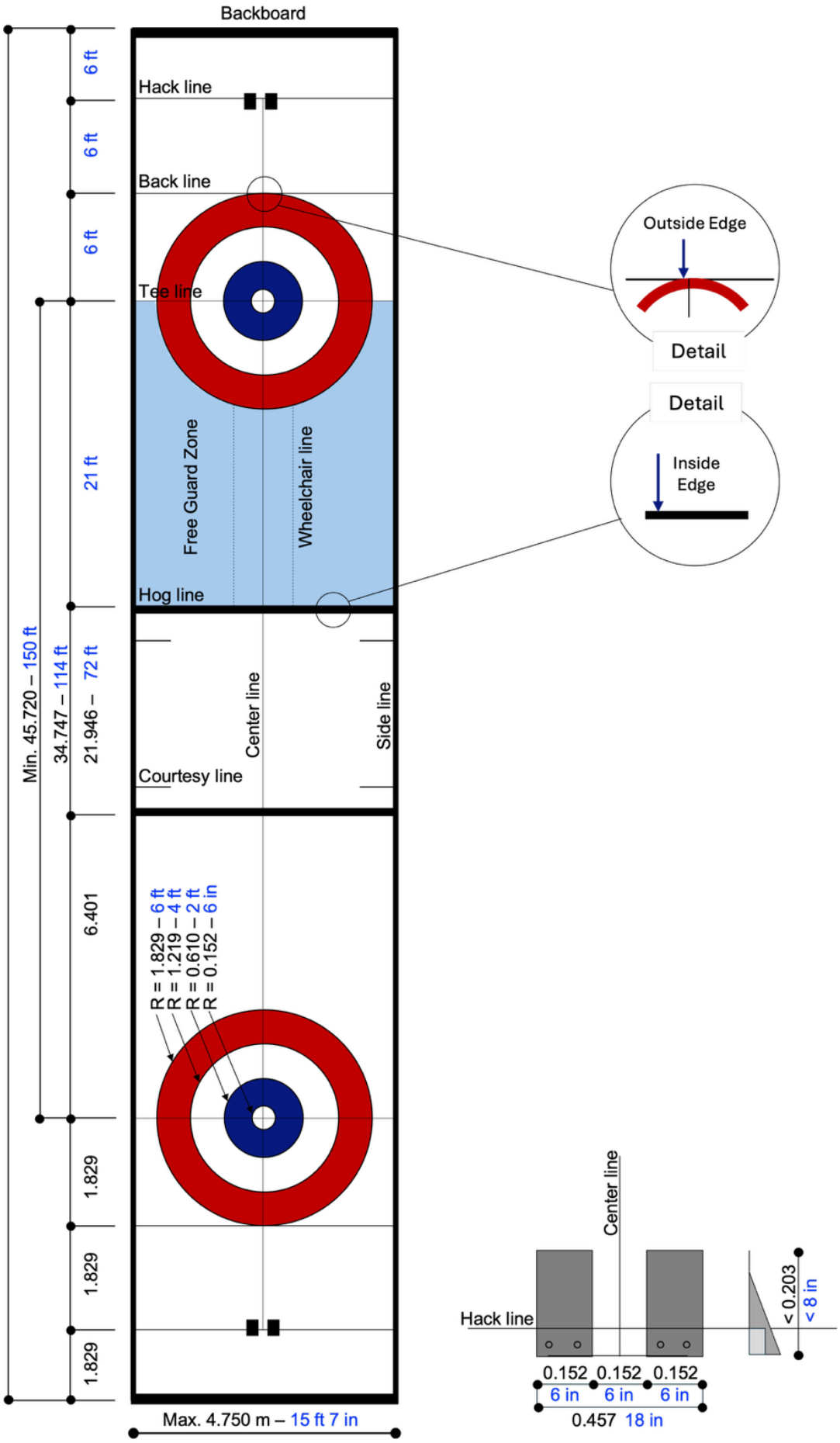
(vi) Контрольная линия (*courtesy line*), длиной 152 мм (6 дюймов) и максимальной шириной 13 мм (1/2 дюйма), наносится на расстоянии 1,219 метра (4 фута) кнаружи от хог-лайн и параллельно им на каждой стороне площадки.

(c) Для соревнований по кёрлингу на колясках на каждой стороне площадки параллельно центральной линии и на обеих от неё сторонах

располагаются две тонких линии кёрлинга на колясках *(wheelchair line)*, продолжающиеся от хог-лайн до внешнего края ближайшей окружности. Внешние края каждой линии располагаются на расстоянии 457 мм (18 дюймов) от центральной линии.

(d) Центральное отверстие, или ти *(tee),* располагается на пересечении каждой из ти-лайн с центральной линией. С центром в ти на каждой стороне площадки наносятся четыре концентрических окружности с радиусами по внешнему краю 1,829 метра (6 футов), 1,219 метра (4 фута), 610 мм (2 фута) и минимальным радиусом внутренней окружности 152 мм (6 дюймов).

(e) На каждой линии колодок на противоположных сторонах от центральной линии устанавливаются две колодки. Расстояние от центральной линии до внутреннего края каждой колодки составляет 76 мм (3 дюйма). Ширина каждой колодки не должна превышать 152 мм (6 дюймов). Колодка крепится к подходящему материалу, и внутренний край этого материала располагается по внутреннему краю линии колодок таким образом, чтобы колодка не выдвигалась за линию колодок более чем на 203 мм (8 дюймов). Если колодка утапливается в лёд, то глубина погружения не должна превышать 38 мм (1,5 дюйма).


Backboard
Hack line
Back line
Tee line
Hog line
Free Guard Zone
Wheelchair line
Center line
Side line
Courtesy line
Outside Edge
Detail
Detail
Inside Edge
6 ft
6 ft
6 ft
21 ft
6.401
1.829
1.829
1.829
Min. 45.720 – 150 ft
34.747 – 114 ft
21.946 – 72 ft
R = 1.829 – 6 ft
R = 1.219 – 4 ft
R = 0.610 – 2 ft
R = 0.152 – 6 in
Max. 4.750 m – 15 ft 7 in
Center line
Hack line
0.152 0.152 0.152
6 in 6 in 6 in
0.457 18 in
< 0.203
< 8 in

2. Камни для кёрлинга

(a) Камень для игры в кёрлинг имеет округлую форму, при этом длина окружности камня не должна превышать 914 мм (36 дюймов), а высота камня должна составлять не менее 114 мм (4,5 дюйма). Масса камня, включая ручку и винт, не должна превышать 19,96 кг (44 фунта) и должна быть не менее 17,24 кг (38 фунтов).

(b) Каждая команда использует комплект из 8 камней, имеющих ручки одинакового цвета и хорошо видимую индивидуальную маркировку. Если в результате повреждения камень становится непригодным для игры, то используется запасной камень. Если нет запасного камня, то камень, выпущенный ранее в энде, выпускается повторно.

(c) Если камень в процессе игры раскалывается, то команды определяют место установки камня (камней), следуя «Духу кёрлинга». Если соглашение не может быть достигнуто, то энд переигрывается.

(d) Если камень переворачивается во время движения или останавливается на боку или ручке, то он немедленно удаляется из игры.

(e) Если во время выполнения броска ручка полностью отделяется от камня, то игрок, выполняющий бросок, имеет возможность либо продолжить игру, либо выполнить бросок повторно, после возвращения всех смещённых камней на их прежние позиции.

(f) Камень, который полностью не пересекает внутренний край хог-лайн в игровой зоне площадки, немедленно удаляется из игры, кроме случаев столкновения с другим камнем – тогда он остаётся в игре.

(g) Камень, который полностью пересекает внешний край бэк-лайн в игровой зоне площадки, немедленно удаляется из игры.

(h) Камень, который касается разделителя или боковой линии, немедленно удаляется из игры, а также предотвращается его попадание на соседние площадки.

(i) Расположение камней определяется только визуально до тех пор, пока не будет выполнен последний бросок в энде. Исключение составляют случаи, когда нужно определить находится ли камень в игре, или до выполнения второго, третьего, четвёртого или пятого броска в энде, чтобы определить находится ли камень в Зоне свободных защитников или в зоне запрета на разведение центрального защитника.

(j) Команды не должны вносить изменения в конструкцию камня и помещать или надевать на камни какие-либо предметы.

R3. Команды

(a) Команда состоит из четырёх игроков. В состав команды также может входить пятый игрок, выполняющий функции запасного игрока, и официальные представители команды. Каждый игрок выполняет по два броска в каждом энде в определённой последовательности, поочерёдно с соперником.

(b) До начала матча команда устанавливает очерёдность выполнения бросков и функции скипа и вице-скипа и сохраняет эту очерёдность и эти функции на протяжении всего матча с учётом пункта (c)(i). Команде, которая преднамеренно изменяет очерёдность выполнения бросков или функции игроков во время матча, засчитывается техническое поражение, если только это не было сделано во время проведения замены игроков.

(c) Если игрок не может выполнить один или оба отведённых ему броска в энде, команда может:

(i) немедленно ввести запасного на позицию уходящего игрока. Заменённый игрок не может повторно войти в игру. При желании команда может изменить расстановку перед началом следующего энда. Пересмотренная очерёдность выполнения бросков и функции игроков будут применяться до конца матча; или

(ii) продолжить игру в составе трёх игроков до конца текущего энда и следующего за ним энда. Игрок, который выходит из игры и не выполняет все свои броски в данном энде, может вернуться в игру только в начале энда. Максимум 4 броска, предназначенные отсутствующему игроку, могут быть выполнены в соответствии с правилом R3 (f)(g). По завершении этих двух последовательных эндов команда должна продолжить игру в составе четырёх выполняющих броски игроков, либо вернув ушедшего игрока, либо проведя замену. Невыполнение этого требования влечёт за собой техническое поражение в матче.

Каждой команде разрешается только один раз за матч воспользоваться ситуацией с отсутствием игрока (невозможностью игроком выполнять отведённые ему броски).

(d) Команда не может вести игру в составе менее трёх игроков. Каждый игрок должен выполнить все свои броски в каждом энде.

(e) В соревнованиях, в которых разрешены запасные игроки, может быть заявлен и использован только один запасной игрок. В случае нарушения команде засчитывается техническое поражение в матче.

(f) Если игрок выполняет первый отведённый ему бросок в энде и не может выполнить свой второй бросок, если не была немедленно произведена замена, используется следующий порядок выполнения бросков до конца данного энда:

(i) если первый игрок не может выполнить свой второй бросок, его выполняет второй игрок;

(ii) если второй игрок не может выполнить свой второй бросок, его выполняет первый игрок;

(iii) если третий игрок не может выполнить свой второй бросок, его выполняет второй игрок;

(iv) если четвёртый игрок не может выполнить свой второй бросок, его выполняет третий игрок;

(g) Если игрок, чья очередь выполнять броски, не может выполнить оба отведённых ему броска в энде, если не была немедленно произведена замена, используется следующий порядок выполнения бросков до конца данного энда:

(i) если первый игрок не может выполнить отведённые ему броски, второй игрок выполняет три броска, затем третий игрок выполняет три броска, затем четвёртый игрок выполняет последние два броска;

(ii) если второй игрок не может выполнить отведённые ему броски, первый игрок выполняет три броска, затем третий игрок выполняет три броска, затем четвёртый игрок выполняет последние два броска;

(iii) если третий игрок не может выполнить отведённые ему броски, первый игрок выполняет его первый бросок, затем второй игрок выполняет его второй бросок, затем четвёртый игрок выполняет последние два броска;

(iv) Если четвёртый игрок не может выполнить отведённые ему броски, второй игрок выполняет его первый бросок, затем третий игрок выполняет его второй бросок.

R4. Положение игроков на площадке

(a) Игроки команды, не выполняющей бросок:

(i) В процессе выполнения броска игроки стоят неподвижно вдоль боковых линий площадки между контрольными линиями. Исключение составляют следующие случаи:

1) два игрока могут неподвижно стоять за бэк-лайн игровой зоны площадки, не мешая при этом скипу или вице-скипу команды,

выполняющей бросок;

2) игрок, который готовится выполнить следующий бросок, может неподвижно стоять сбоку площадки за колодками в зоне выполнения бросков.

(ii) Игроки команды, не выполняющей бросок, не должны занимать положения и совершать движения, которые могут помешать, отвлечь или напугать команду, выполняющую бросок. Если было совершено подобное действие или какая-либо внешняя сила помешала игроку во время выполнения броска, этот игрок имеет возможность либо продолжить игру, либо выполнить бросок повторно, после возвращения всех смещённых камней на их прежние позиции.

(b) Игроки команды, выполняющей бросок:

(i) за дом отвечает скип или вице-скип, когда подошла очередь скипа выполнять бросок, или если скипа нет на площадке;

(ii) во время непосредственного выполнения броска командой игрок, отвечающий за дом, должен находиться внутри хог-лайн, причём хотя бы одна нога/колесо коляски должна находиться на льду игровой зоны площадки;

(iii) если скипа или вице-скипа нет на площадке, и подошла очередь выполнять бросок скипа или вице-скипа, любой находящийся на площадке игрок этой команды может находиться в доме во время выполнения этого броска;

(iv) любое неправильное положение игроков повлечёт удаление выпущенного камня из игры с последующим восстановлением прежних позиций всех смещённых камней командой, не нарушавшей правило.

R5. Выполнение броска

(a) Если очерёдность не определена заранее или посредством выполнения тестовых постановочных бросков, команда, выполняющая первый бросок в первом энде, определяется при помощи жребия. Данная очерёдность сохраняется до тех пор, пока одна из команд не выиграет энд, после чего выигравшая энд команда выполняет первый бросок в следующем энде.

(b) Команда, выполняющая первый бросок в первом энде, выбирает цвет камней на игру, если это не определено заранее.

(c) Игрок, выполняющий бросок правой рукой, выполняет его с колодки, расположенной слева от центральной линии. Игрок, выполняющий бросок левой рукой, выполняет его с колодки, расположенной справа от

центральной линии. В случае выполнения броска с неправильной колодки, камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

(d) При выполнении броска камень необходимо держать за ручку. Касание гранита в любое время после ти-лайн в зоне выполнения бросков не разрешается и рассматривается как касание движущегося камня, что приводит к удалению камня из игры.

(e) Камень должен быть полностью выпущен из руки до хог-лайн в зоне выполнения броска. Если игрок не выпустил камень до хог-лайн, то он немедленно удаляется из игры командой, выполняющей бросок.

(f) Если камень, не выпущенный до хог-лайн, не был немедленно удалён из игры и сдвинул другие камни на площадке, этот камень удаляется из игры командой, выполнявшей бросок, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

(g) Камень в игре, когда он касается ти-лайн (хог-лайн для кёрлинга на колясках) в зоне выполнения бросков. Камень, не коснувшийся соответствующей линии, может быть возвращён игроку для повторного выполнения броска.

Камень считается выпущенным, когда он касается хог-лайн в зоне выполнения бросков.

(h) Игрок должен быть готов выполнить бросок, когда подходит его очередь. Чрезмерное затягивание игры не допускается.

(i) Если игрок выполнил бросок камнем, принадлежащим другой команде, то после его остановки этот камень заменяется камнем, принадлежащим команде, выполнявшей бросок.

(j) Если игрок выполняет бросок вне очереди, энд продолжается без учёта данной ошибки. Игрок, который пропустил свой бросок, выполняет последний бросок своей команды в этом энде. Если нельзя определить, какой из игроков пропустил очередь, то последний бросок команды в этом энде выполняет игрок, выполнявший первый бросок в энде.

(k) Если игрок случайно выполнил большее количество бросков в энде, энд продолжается без учёта данной ошибки, а количество бросков у последнего игрока нарушившей правило команды соответствующим образом уменьшается. Если игрок, выполняющий последние броски команды, непреднамеренно выполняет большее количество бросков в энде, то последний выпущенный им камень удаляется из игры, а все

смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

(l) Если команда выполнила два броска подряд в одном и том же энде:

(i) второй камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило. Игрок, нарушивший правило, выполняет последний бросок своей команды в этом энде;

(ii) если нарушение не обнаружено до выполнения следующего броска, энд переигрывается;

(m) Если не та команда выполняет первый бросок в энде:

(i) если ошибка обнаружена после того, как был выполнен только первый бросок, энд переигрывается;

(ii) если ошибка обнаружена после того, как был выполнен второй бросок, игра продолжается без учёта данной ошибки.

R6. Зона свободных защитников

(a) Камень, остановившийся между ти-лайн и хог-лайн в игровой зоне площадки, не включающей дом, считается находящимся в зоне, обозначенной как зона свободных защитников *(Free Guard Zone)*. Находящимся в зоне свободных защитников считается также камень, который оказался до или на хог-лайн после соударения с другим камнем, находящимся в зоне свободных защитников.

(b) Если до выполнения шестого броска в энде выпущенный камень напрямую или опосредованно выбивает за пределы площадки камень соперника, находящийся в зоне свободных защитников, выпущенный камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

R7. Запрет на разведение центрального защитника (No-Tick Shot)

Если неподвижный камень в зоне свободных защитников касается центральной линии, он не может быть сдвинут с центральной линии или перемещён в положение вне зоны свободных защитников напрямую или опосредованно камнем соперника до выполнения шестого броска в энде. В случае нарушения команда, не нарушившая правило, имеет право:

(i) удалить выпущенный камень из игры и вернуть все смещённые камни на свои прежние позиции; или

(ii) оставить все камни там, где они остановились.

Если камень сдвигается с центральной линии за пределы площадки, применяется правило Зоны свободных защитников R6(b).

Данное правило неприменимо к кёрлингу на колясках или к соревнованиям среди смешанных пар.

R8. Свипинг

(a) Свипинг может происходить в любом направлении (необязательно пересекать всю ширину камня), насадка щётки не должна подниматься перед движущимся камнем, не должна оставлять мусор на пути движущегося камня, а свипинг должен завершаться на одной из сторон камня.

В играх, контролируемых судьями, судья наблюдает за свипингом. Если он заметит нарушение при свипинге командой своего камня, всей команде будет вынесено официальное предупреждение.

За каждое последующее нарушение, совершённое той же командой в ходе того же соревнования, будет применяться следующее:

(i) если нарушение происходит во время тестового постановочного броска, будет зафиксировано максимальное расстояние;

(ii) если нарушение происходит во время игры, команда, не нарушившая правило, имеет право:

1) оставить камень в игре (если они посчитают, что нарушение правил было совершено с целью получения преимущества); или

2) удалить выпущенный камень из игры и вернуть все смещённые камни на свои прежние позиции.

(b) Разрешается только свипинг движущегося камня. Камень, приведённый в движение выпущенным камнем, напрямую или опосредованно, могут свиповать как один, так и несколько игроков команды, которой он принадлежит, в любом месте до ти-лайн в игровой зоне площадки.

(c) Все игроки могут протирать игровую поверхность перед выполнением следующего броска.

(d) Камень в игре могут свиповать как один, так и несколько игроков команды, выполняющей бросок, в любом месте до ти-лайн в игровой зоне площадки.

(e) Ни один игрок не может свиповать камень команды соперника за исключением случая, когда он пересекает ти-лайн в игровой зоне площадки. Не разрешается также начинать свипинг камня соперника до

касания им ти-лайн в игровой зоне площадки.

(f) За ти-лайн в игровой зоне площадки свипинг разрешается выполнять только одному игроку от каждой команды. Это может быть любой игрок команды, выполняющей бросок, и только скип или вице-скип команды, не выполняющей бросок.

(g) За ти-лайн команда имеет преимущество в свипинге своего камня, однако это не должно препятствовать выполнению свипинга игроком команды соперника.

(h) Если произошло нарушение при свипинге (пункты (b)-(g)), команда, не нарушавшая правило, может либо оставить всё как есть, либо поместить камень, а также все камни, на которые он мог бы повлиять, туда, где бы они остановились, если бы нарушения не произошло.

R9. Касание движущегося камня

(a) Между ти-лайн в зоне выполнения броска и хог-лайн в игровой зоне площадки:

(i) если движущегося камня касается или вызывает его касание команда, которой он принадлежит, или её экипировка, камень немедленно удаляется из игры этой командой. Двойное касание ручки камня до хог-лайн в зоне выполнения бросков игроком, выполняющим бросок, не считается нарушением;

(ii) если движущегося камня касается или вызывает его касание команда соперника или её экипировка, либо касание происходит под воздействием внешней силы:

1) если этим камнем производился бросок, то бросок выполняется повторно;

2) если этим камнем не производился бросок, то он помещается командой, которой он принадлежал, туда, где по её обоснованному мнению он бы остановился, если бы касания не было.

(b) В пределах хог-лайн в игровой зоне площадки:

(i) если движущегося камня касается или вызывает его касание команда, которой он принадлежит, или её экипировка, движение камня не прерывается, а после его остановки команда, не нарушавшая правило, имеет право:

1) удалить из игры камень, которого коснулись, а все смещённые камни вернуть на их прежние позиции; или

2) оставить все камни там, где они остановились; или

3) поместить все камни туда, где по обоснованному мнению команды они бы остановились, если бы касания не произошло.

(ii) Если движущегося камня касается или вызывает его касание команда соперника или её экипировка, движение камня не прерывается, после чего команда, не нарушавшая правило, помещает все камни туда, где по её обоснованному мнению они бы остановились, если бы касания не произошло.

(iii) Если движущегося камня касается или вызывает его касание внешняя сила, движение камня не прерывается, после чего все камни помещаются туда, где бы они остановились, если бы инцидента не произошло. Если команды не могут прийти к соглашению, бросок выполняется повторно после того, как все смещённые камни возвращены на их прежние позиции. Если команды не могут прийти к соглашению относительно этих позиций, энд переигрывается.

(c) При выполнении тестовых постановочных бросков:

(i) если движущегося камня касается или вызывает его касание игрок команды, выполняющей бросок, камень удаляется, а результат броска составляет 1,996 м (6 футов 6,5 дюймов);

(ii) если движущегося камня касается или вызывает его касание игрок команды, не выполняющей бросок, бросок выполняется повторно;

(iii) если движущегося камня касается или вызывает его касание внешняя сила, бросок выполняется повторно.

(d) Если движущегося камня касается камень, отскочивший от разделителя дорожек, команда, не выполнявшая бросок, помещает камень туда, где по её обоснованному мнению он бы остановился, если бы касания не произошло.

R10. Смещение неподвижного камня

(a) Если игрок или его экипировка сместил или вызвал смещение неподвижного камня, который никак не влиял на результат движущегося камня, то смещённый камень возвращается на свою прежнюю позицию командой, не нарушавшей правило.

(b) Если внешняя сила сместила или вызвала смещение неподвижного камня, который никак не влиял на результат движущегося камня, то смещённый камень возвращается на свою прежнюю позицию по взаимному соглашению команд.

(c) Если игрок или его экипировка сместил или вызвал смещение неподвижного камня, стоящего на пути движущегося камня, то

движение камня не прерывается, после чего команда, не нарушавшая правило, имеет право:

(i) оставить все камни там, где они остановились; или

(ii) удалить из игры камень, путь которого был бы изменён, и восстановить прежние позиции всех камней, которые были смещены после нарушения правила; или

(iii) поместить камни туда, где по обоснованному мнению команды они бы располагались, если бы камень не был смещён.

(d) Если внешняя сила сместила или вызвала смещение неподвижного камня, стоящего на пути движущегося камня, то движение камня не прерывается. Камни затем помещаются туда, где они бы располагались, если бы камень не был смещён. Если команды не могут прийти к соглашению, бросок выполняется повторно после того, как все смещённые камни возвращены на их прежние позиции. Если команды не могут прийти к соглашению относительно этих позиций, энд переигрывается.

(e) Если смещение произошло в результате столкновения с камнем, отскочившим от разделителя дорожек, команда, не выполнявшая бросок, возвращает камни на их прежние позиции.

(f) При выполнении тестовых постановочных бросков:

(i) если игрок команды, выполняющей бросок, сместил или вызвал смещение неподвижного камня до того, как судья закончил измерение, то камень удаляется, а результат броска составляет 1,996 м (6 футов 6,5 дюймов);

(ii) если игрок команды, не выполняющей бросок, сместил или вызвал смещение неподвижного камня до того, как судья закончил измерение, то камень возвращается на исходную позицию командой, выполнявшей бросок;

(iii) если внешняя сила сместила или вызвала смещение неподвижного камня до того, как судья закончил измерение, то камень возвращается на исходную позицию командой, выполнявшей бросок.

R11. Оборудование

(a) Ни один игрок не должен портить ледовую поверхность своей экипировкой, а также оставляя на льду следы от рук или тела. Процедура реагирования на данные действия будет следующей:

1-й инцидент = первое официальное предупреждение судьи, устранение повреждений

2-й инцидент = второе официальное предупреждение судьи, устранение повреждений

3-й инцидент = удаление игрока с площадки, устранение повреждений

(b) Оборудование и экипировка не должны оставаться на льду без присмотра.

(c) Команды не должны использовать во время игры электронные переговорные устройства либо приборы, изменяющие голос. Во время игры запрещено использование электронных устройств, которые предоставляют информацию игрокам в зоне проведения соревнований, за исключением секундомеров, предоставляющих только данные о времени.

(d) Свисток или иной сигнальный инструмент может быть использован в случае медицинских показаний и только после консультаций и письменного разрешения от World Curling.

(e) При использовании электронной системы для фиксации нарушения правила хог-лайн:

(i) ручка камня должна быть соответствующим образом активирована, чтобы она работала при выполнении броска, иначе будет зафиксировано нарушение правила хог-лайн;

(ii) на руке, которой выполняется бросок, не должно быть перчатки или варежки во время выпуска камня. В случае нарушения выпущенный камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

(f) Использование приспособления для выпуска камня (экстендера) ограничивается следующим:

(i) экстендер не разрешается использовать в каких-либо соревнованиях World Curling, за исключением соревнований по кёрлингу на колясках;

(ii) игрок, выбравший для выполнения броска экстендер, должен использовать экстендер для выполнения всех своих бросков в течение всей игры;

(iii) экстендер не должен содержать никаких механических преимуществ, кроме действия в качестве продолжения руки/кисти;

(iv) все экстендеры должны соответствовать Регламенту для кёрлинга на колясках;

(v) информацию об использовании экстендера вне соревнований по кёрлингу на колясках можно найти в документе «Рекомендации World

Curling по использованию экстендеров в любительском кёрлинге».

R12. Ведение счёта

(a) Результат матча определяется большинством полученных очков после завершения предусмотренных регламентом эндов игры, или в случае, когда команда признаёт победу соперника, или когда одна из команд арифметически не имеет шанса выиграть, при условии, что завершено минимальное количество эндов. Команда, которая арифметически не имеет возможности выиграть, может закончить текущий энд, но не может начать следующий. Однако, если команда арифметически не имеет шанса выиграть в последнем энде игры, игра должна прекратиться в момент, когда это произошло, и энд не будет закончен. Если по окончании предусмотренных регламентом эндов игры счёт равный, играется экстра-энд (энды), и выигрывает команда, первой набравшая очки.

(b) По окончании энда (после того как выполнены все броски) команда набирает одно очко за каждый из её камней, находящихся в доме или касающихся его, которые расположены ближе к центру дома, чем любой из камней соперника.

(c) Счёт в энде определяется после того, как скипы или вице-скипы, отвечающие за дом, согласуют счёт. Если камни, которые могли бы повлиять на счёт в энде, были смещены до принятия решения, команда, не нарушившая правило, получает преимущество, которое могло бы возникнуть в результате измерения.

(d) При определении счёта в энде, если команды не могут визуально определить, чей камень находится ближе к центру или касается ли камень дома, применяется измерительный прибор. Измерения проводятся от центра дома до ближайшего к нему края камня. Любому одному игроку от каждой команды, находящемуся на льду, разрешается наблюдать за любым измерением, производящимся измерительным прибором.

(e) Если два и более камня находятся так близко к центру дома, что невозможно использовать измерительный прибор, определение проводится визуально.

(f) Если решение не может быть достигнуто ни при помощи измерительного прибора, ни визуально, камни считаются расположенными одинаково и:

(i) если измерение могло определить счёт в энде, фиксируется нулевой счёт;

(ii) если измерение могло определить дополнительные очки, то

засчитываются только камни, расположенные ближе к центру.

(g) Если внешняя сила вызвала смещение камней, которые могли бы повлиять на счёт, до того как команды согласовали счёт, применяется следующее:

(i) если смещённые камни определяли результат энда, то этот энд переигрывается;

(ii) если команда получила определённое количество очков, а смещённый камень (камни) мог определить получит ли команда дополнительное очко (очки), эта команда имеет возможность переиграть энд или сохранить уже набранные очки.

(h) Если измерение требуется для определения правильного счёта в финальном энде, и результат измерения не влияет на исход игры, то смещение камня (камней) под действием внешней силы до завершения измерения не требует переигровки энда. Счёт финального энда определит главный судья.

(i) Команда может признать своё поражение, только когда подошла её очередь выполнять бросок. Если команда признаёт своё поражение до окончания энда, счёт в энде определяется следующим образом:

(i) Если у обеих команд остались камни для выполнения бросков, счёт на табло обозначается «X-X».

(ii) Если только одна из команд выполнила все свои броски в энде:

1) если у команды, уже выполнившей все свои броски, камень (камни) в доме приносят очки, то очки не начисляются, и счёт на табло обозначается «X-X», за исключением ситуации, когда очки имеют значение для определения итогового результата игры;

2) если у команды, не выполнившей все свои броски, камень (камни) в доме приносят очки, то очки начисляются этой команде и фиксируются на табло;

3) если в доме нет камней, приносящих очки какой-либо из команд, счёт на табло обозначается «X-X».

(j) Счёт игры при техническом поражении обозначается «W-L» (победа-поражение).

(k) Если одна или обе команды не могут начать игру в назначенное время, происходит следующее:

Опоздание к началу матча	Команда № 1	Команда № 2	Обе команды
0:00 – 0:59 секунд	Если только команда №1, наказания нет. Тестовые броски или жребий (если требуется) для определения последнего броска в первом энде; счёт 0-0	Если только команда №2, наказания нет. Тестовые броски или жребий (если требуется) для определения последнего броска в первом энде; счёт 0-0	Если обе команды, наказания нет. Тестовые броски или жребий (если требуется) для определения последнего броска в первом энде; счёт 0-0
1:00 – 14:59 (1:00 – 9:59 для смешанных пар)	Если опоздала команда №1, команда № 2 имеет право на последний бросок в первом энде; один энд считается завершённым; счёт 0-1	Если опоздала команда №2, команда № 1 имеет право на последний бросок в первом энде; один энд считается завершённым; счёт 1-0	Если опоздали обе команды, один энд считается завершённым; тестовые броски или жребий (если требуется) для определения последнего броска; счёт 0-0
15:00 – 29:59 (10:00 – 19:59 для смешанных пар)	Если опоздала команда №1, команда № 2 имеет право на последний бросок в первом энде; два энда считаются завершёнными; счёт 0-2	Если опоздала команда №2, команда № 1 имеет право на последний бросок в первом энде; два энда считаются завершёнными; счёт 2-0	Если опоздали обе команды, два энда считаются завершёнными; тестовые броски или жребий (если требуется) для определения последнего броска; счёт 0-0
30:00 (20:00 для смешанных пар) и более	Если опоздала команда №1, ей засчитывается техническое поражение, а команда № 2 объявляется победителем; счёт обозначается как L - W	Если опоздала команда №2, ей засчитывается техническое поражение, а команда № 1 объявляется победителем; счёт обозначается как W - L	Если опоздали обе команды, игра считается завершённой, и обеим командам засчитывается техническое поражение. Если необходимо выявить победителя, используется итоговый результат тестовых бросков; если тестовые броски не используются, то бросается жребий.
Если одна команда опоздала к началу игры на 1:00 – 14:59 минут (1:00 – 9:59 для смешанных пар), а другая – на 15:00 – 29:59 минут (10:00 – 19:59 для смешанных пар), два энда матча считаются завершёнными; команда, опоздавшая на 1:00 – 14:59 минут (1:00 – 9:59 для смешанных пар), получает право на последний бросок в первом энде и 1 очко.			

R13. Прерывание игры

Если по какой-либо причине игра была прервана, она возобновляется с того места, где была остановлена. В случае, если камни необходимо убрать для подготовки льда (решение принимают главный специалист по подготовке льда, главный судья и технический делегат World Curling), энд переигрывается.

R14. Кёрлинг на колясках

(a) Камни выпускаются с неподвижно стоящей коляски.

(b) При выпуске камня в зоне между колодками и внешним краем начала

дома в момент начала выполнения броска камень должен находиться на центральной линии. При выпуске камня в зоне между внешним краем начала дома и хог-лайн в момент начала выполнения броска камень должен полностью находиться внутри линий для кёрлинга на колясках.

Во время выполнения броска никакая часть тела игрока, выполняющего бросок, не должна касаться льда, а колёса коляски должны иметь прямой контакт со льдом.

Выполнение броска производится либо рукой, либо с помощью приспособления для выпуска камня (экстендера), соответствующего Регламенту для кёрлинга на колясках. Камень должен быть полностью выпущен из руки или экстендера до того, как он пересечёт хог-лайн в зоне выполнения броска.

(c) В процессе выпуска камня игроки команды, не выполняющей бросок, должны занимать неподвижные позиции за бэк-лайн в зоне выполнения бросков. Однако любые два игрока могут занимать неподвижные позиции за бэк-лайн в игровой зоне, но не должны мешать выбору места скипом или вице-скипом команды, выполняющей бросок.

(d) Свипинг не разрешается.

(e) Если при выполнении броска зафиксировано нарушение правил (b) или (d), выпущенный камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

(f) Для соревнований по кёрлингу на колясках World Curling каждая команда на льду должна иметь по четыре игрока, выполняющих броски, и состоять из игроков обоих полов в любой момент игры. Команде, нарушившей данное правило, засчитывается техническое поражение.

Если игрок покидает площадку во время энда из-за болезни, несчастного случая или другой чрезвычайной ситуации (за исключением удаления судьёй):

(i) игрок может вернуться в игру, если выполнил все предназначенные ему броски;

(ii) если бросок (броски) покинувшего площадку игрока должны быть выполнены в данном энде, на позицию покинувшего площадку игрока должен немедленно выйти запасной игрок для выполнения данного броска (бросков), при этом команда по-прежнему должна состоять из игроков обоих полов. Если этого не происходит, команде засчитывается техническое поражение. В начале следующего энда команда может изменить расстановку игроков (изменённая расстановка сохраняется до конца игры), заменённый игрок не может вернуться в игру;

(iii) если игроком, покинувшим площадку, были выполнены оба броска, команда должна выпустить запасного игрока в начале следующего энда и может изменить при этом расстановку игроков (изменённая расстановка сохраняется до конца игры), заменённый игрок не может вернуться в игру.

(g) Все игры состоят из восьми эндов.

R15. Кёрлинг на колясках – смешанные пары

(a) Применяются общие правила для кёрлинга на колясках (R14), за исключением правила R14 (f):

Команда в дисциплине «кёрлинг на колясках – смешанные пары» состоит из двух игроков – одного мужчины и одной женщины. Запасные игроки не допускаются. Оба игрока должны принимать участие в игре на протяжении всего матча, в противном случае команде засчитывается техническое поражение. Каждой команде разрешается иметь двух официальных представителей.

(b) Игра в дисциплине «кёрлинг на колясках – смешанные пары» проводится в соответствии с правилом R17, за исключением R17 (l), поскольку свипинг в дисциплине «кёрлинг на колясках – смешанные пары» запрещён в любое время.

(c) Использование электрических инвалидных колясок запрещено, если только спортсмен не использует электрическую инвалидную коляску для повседневного передвижения.

R16. Кёрлинг – смешанный (микст)

(a) Каждая команда должна иметь в составе двух мужчин и двух женщин, которые выполняют броски поочерёдно (М, Ж, М, Ж или Ж, М, Ж, М). Запасные игроки не допускаются. Каждой команде разрешается иметь двух официальных представителей.

(b) Команде будут засчитаны технические поражения в каждой из игр, в которой у неё нет четырёх игроков на протяжении всего матча. Если игрок не может выполнить один или оба отведённых ему броска в энде, команда может продолжить игру в составе трёх игроков до конца текущего энда и следующего за ним энда. Игрок, который выходит из игры и не выполняет все свои броски в данном энде, может вернуться в игру только в начале энда. Максимум 4 броска, предназначенные отсутствующему игроку, могут быть выполнены в соответствии с правилом R3 (f)(g). По завершении этих двух последовательных эндов команда должна продолжить игру в составе четырёх выполняющих

броски игроков. Невыполнение этого требования влечёт за собой техническое поражение в матче.

Каждой команде разрешается только один раз за матч воспользоваться ситуацией с отсутствием игрока (невозможностью игроком выполнять отведённые ему броски).

(c) Очерёдность выполнения бросков по половому признаку должна сохраняться (М, Ж, М или Ж, М, Ж). Если требуется, очерёдность выполнения бросков должна быть изменена, чтобы соответствовать данному требованию.

(d) Позиции скипа и вице-скипа могут занимать любые игроки команды, но они должны быть противоположного пола.

(e) Все игры в дисциплине «кёрлинг – смешанный» состоят из восьми эндов.

R17. Смешанные пары

(a) Команда состоит из двух игроков, одного мужчины и одной женщины. Запасные игроки не допускаются. Оба игрока должны принимать участие в игре на протяжении всего матча, в противном случае команде засчитывается техническое поражение. Каждой команде разрешается иметь двух официальных представителей.

(b) Счёт игры ведётся также, как и в обычном кёрлинге. «Стационарные» камни, устанавливаемые перед началом каждого энда, могут приносить очки.

(c) Все игры состоят из восьми эндов.

(d) Каждая команда выполняет по пять бросков в энде. Игрок, выполняющий первый бросок в энде, выполняет также и последний бросок в этом энде. Другой игрок команды выполняет второй, третий и четвёртый броски в этом энде. Игрок, выполняющий первый бросок, может меняться от энда к энду.

(e) Если до выполнения четвёртого броска в энде, выпущенный камень напрямую или опосредованно выбивает за пределы площадки какой-либо из ранее выпущенных камней или «стационарный» камень, выпущенный камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило.

(f) Перед началом каждого энда одна из команд должна поставить свой «стационарный» камень в одно из двух положений в игровой зоне площадки, обозначенных «A» и «B». «Стационарный» камень соперника

затем устанавливается в положение («A» или «B»), оставшееся свободным. Положения «стационарных» камней должны быть следующими:

(i) Положение «A»: камень располагается на центральной линии либо непосредственно перед, либо непосредственно после одной из 4 (четырёх) точек на льду. Точки размечены на центральной линии (см. схему 1):

1) на расстоянии 1,372 м (4 фута 6 дюймов) от внешнего края начала дома;
2) на расстоянии 1,981 м (6 футов 6 дюймов) от внешнего края начала дома;
3) на расстоянии 2,591 м (8 футов 6 дюймов) от внешнего края начала дома;
4) на расстоянии 3,200 м (10 футов 6 дюймов) от внешнего края начала дома.

В играх, контролируемых судьями, главный судья совместно с главным специалистом по подготовке льда до начала предматчевой разминки определяют конкретное положение «A» для каждой дорожки. Это положение должно использоваться на протяжении всего матча.

В случае отсутствия судьи команды до начала предматчевой разминки определяют конкретное положение «A», принимая во внимание состояние льда. Это положение должно использоваться на протяжении всего матча.

(ii) Положение «B»: камень располагается на центральной линии в конце 4-футовой окружности, при этом задняя граница камня совмещается с задним краем 4-футовой окружности (см. схему 1).

(iii) «Пауэрплей» («PowerPlay»): каждая команда один раз за игру при наличии права выбора расположения «стационарных» камней может выбрать положение «пауэрплей» для размещения этих камней. Камень в доме («B»), принадлежащий команде с последним камнем в этом энде, располагается на любой стороне дома так, чтобы его задний край касался ти-лайн на границе 8-футовой и 12 футовой окружностей. Камень-защитник («A») располагается на той же стороне площадки и на том же расстоянии, которое было определено для центрального гарда (см. схему 2). Положение «пауэрплей» не может быть выбрано в экстра-энде.

Схема – 1.
Центральный гард

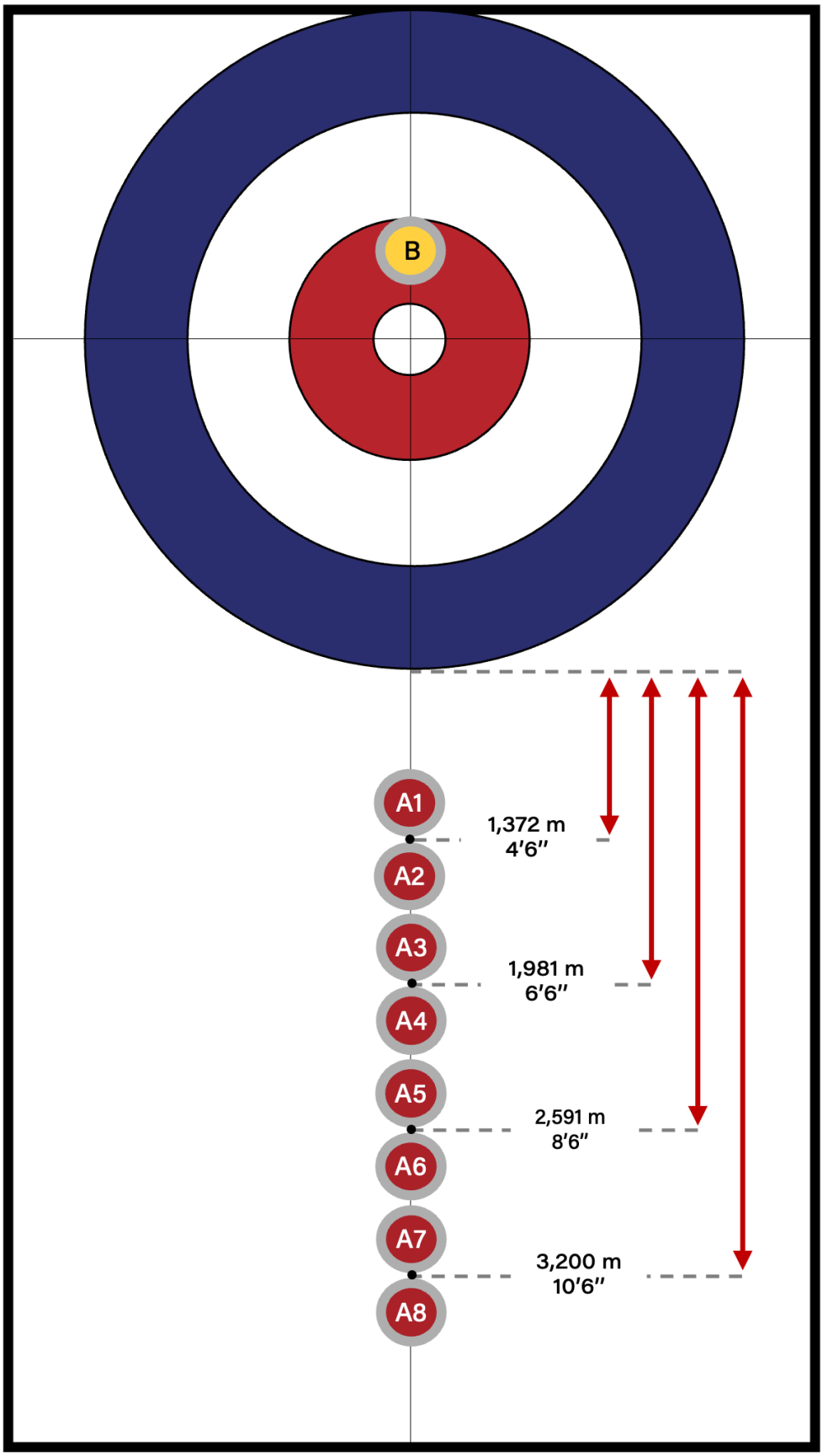
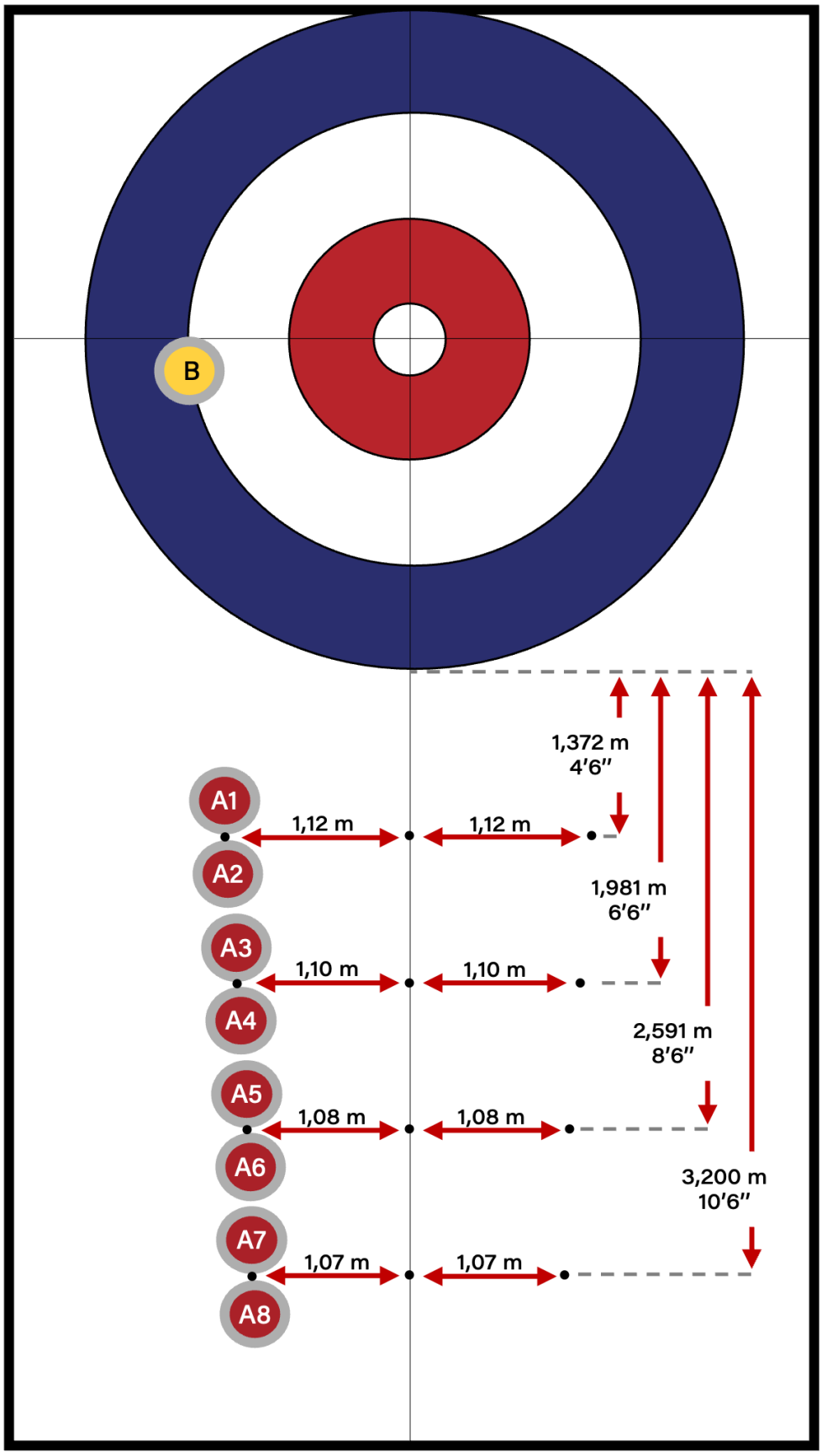


Схема – 2.
Положение «пауэрплей»



(g) Порядок определения команды, принимающей решение о положении «стационарных» камней:

(i) команды, принимающие участие в игре, при помощи тестовых постановочных бросков определяют, какая из них будет иметь выбор в

первом энде. Решение о положении «стационарных» камней принимает команда с меньшей суммой тестовых постановочных бросков;

(ii) после первого энда решение о положении «стационарных» камней принимает команда, не набравшая очков в предыдущем энде;

(iii) если ни одна из команд не набрала очков в энде, команда, начинавшая этот энд, принимает решение о положении «стационарных» камней в следующем энде. В случае нулевого счёта в энде в результате равного измерения команда, которая имела право выбора расположения «стационарных» камней, в следующем энде не меняется.

(h) Если «стационарные» камни установлены в неправильное положение:

(i) если ошибка обнаружена после того, как был выполнен только первый бросок, энд переигрывается;

(ii) если ошибка обнаружена после того, как был выполнен второй бросок в энде, игра продолжается так, как если бы нарушения не было.

(i) Команда, чей «стационарный» камень находится в положении «A» (перед домом), выполняет первый бросок в этом энде. Команда, чей «стационарный» камень находится в положении «B» (в доме), выполняет второй бросок в этом энде.

(j) Если команда выполняет бросок чётко отмеченным «стационарным» камнем, последний выпущенный этой командой камень удаляется из игры, как только нарушение будет обнаружено. Если такое же нарушение повторяется в любой последующий раз той же командой в течение того же соревнования, команде засчитывается техническое поражение.

(k) Каждая команда отвечает за размещение своего камня. Если какая-либо из команд задерживает начало энда, запускается её время. Если обе команды задерживают начало энда, запускается время команды, которая должна начать энд. Если команда использует «пауэрплей», она должна сообщить сопернику о своём решении по истечении 60-секунд времени перерыва или через 4,5 минуты (6,5 минут для дисциплины «кёрлинг на колясках – смешанные пары) времени перерыва в середине игры, чтобы дать сопернику возможность разместить свой камень в течение перерыва. В случае задержки запускается время команды, взявшей «пауэрплей».

(l) Во время непосредственного выполнения броска одним из игроков команды другой игрок может находиться в любом месте на ледовой поверхности игровой площадки. После выпуска камня любой игрок или оба игрока могут выполнять свипинг выпущенного камня, а также

любых своих камней, приведённых в движение, в любом месте площадки до ти-лайн в игровой зоне. Данное правило применяется ко всем броскам команды, включая тестовые постановочные броски.

(m) Если зафиксировано нарушение правил при выполнении броска, выпущенный камень удаляется из игры, а все смещённые камни возвращаются на их прежние позиции командой, не нарушавшей правило. Если нарушение не было обнаружено до выполнения следующего броска, игра продолжается так, как если бы нарушения не было, при этом игрок, выполнявший первый бросок в энде, может выполнить максимум два броска в этом энде.

(n) Если энд необходимо переиграть, параметры исходного энда (например, положение «стационарных» камней, порядок выполнения бросков) должны оставаться таким же, какими были для переигрываемого энда.

R18. Запрещённые субстанции

Использование любых препаратов, улучшающих спортивные результаты, при отсутствии разрешения на терапевтическое использование, независимо от того, было ли это сделано сознательно или нет – неэтично и запрещено. В случае такого использования спортсмен (спортсмены) будут дисквалифицированы с соревнований, их Ассоциация/Федерация получит уведомление, и это может привести к дальнейшему отстранению.

R19. Несоответствующее поведение

Несоответствующее поведение, нецензурные и агрессивные выражения, порча экипировки, применение физической силы по отношению к какому-либо игроку запрещено. Любые нарушения могут привести к отстранению виновника от игр кёрлинговой организацией, имеющей на это полномочия.

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

C1. Общие положения

(a) Правилами игры для соревнований World Curling являются действующие правила World Curling. Если вносятся какие-либо изменения, об этом сообщается во время собрания команд.

(b) World Curling может удалить команду или национальную федерацию с любого мероприятия World Curling, если, по единоличному мнению Исполкома, их присутствие на мероприятии может нанести ущерб мероприятию или поставить под угрозу безопасность участников или надлежащий порядок проведения мероприятия.

(c) Даты проведения соревнований World Curling определяются World Curling.

(d) Расписание игр и соревнований определяются World Curling.

(e) Курение, включая курение электронных сигарет, в пределах зоны проведения соревнований запрещено.

(f) Антидопинговые правила и процедуры World Curling соответствуют требованиям Всемирного антидопингового агентства (ВАДА) и публикуются на официальном сайте World Curling.

(g) Любые отклонения от рекомендованных размеров площадки должны быть согласованы с World Curling.

(h) Для чемпионатов World Curling золотые медали присуждаются команде, занявшей первое место, серебряные медали – команде, занявшей второе место и бронзовые медали – команде, занявшей третье место. 5 игроков (2 для соревнований смешанных пар и 4 для соревнований смешанных команд) и тренер команды (или национальный тренер, если тренер команды не зарегистрирован), при условии, что они присутствуют на соревновании и исполняют свои обязанности, получают медали и приглашаются на подиум. Члены команды, не принимающие участия в церемонии награждения без предварительного разрешения от технического делегата World Curling, не получают медаль. На Олимпийских и Паралимпийских зимних играх, а также Юношеских олимпийских играх только игроки получают медали и приглашаются на подиум.

C2. Участвующие команды

(a) Каждая команда назначается своей Ассоциацией/Федерацией.

(b) Если назначенная команда не может или не хочет участвовать в соревновании, то Ассоциация/Федерация назначает другую команду.

(c) Игроки и официальные представители команды для каждого соревнования должны быть заявлены не позднее 14 дней до начала соревнования. О любых изменениях/дополнениях необходимо заявить до начала собрания команд.

(d) Все игроки, участвующие в соревнованиях World Curling, должны быть действительными членами и на хорошем счету в своих Ассоциациях/Федерациях.

(e) Если Ассоциация/Федерация отказывается от участия или не начинает соревнование, эта Ассоциация/Федерация будет понижена на один дивизион в следующем сезоне.

(f) В исходную заявку команды могут быть включены только члены команды, присутствующие в начале соревнования. В исключительных случаях и с одобрения комиссии из трёх человек (спортивный директор или представитель World Curling, технический делегат соревнований, главный судья соревнований) команде может быть разрешено внести в заявку лицо, которое не присутствует. При необходимости апелляция будет рассмотрена президентом World Curling или его/её представителем.

(g) Любого человека можно указать в исходной заявке команды только один раз. Каждый человек должен выбрать, будет ли он указан как игрок или как официальный представитель команды.

(h) Один член команды должен присутствовать на собрании команд. Несоблюдение данного правила ведёт к потере преимущества последнего камня в первой игре этой команды. В исключительных случаях и с разрешения технического делегата соревнований команде может быть разрешено не присутствовать на собрании команд.

Для команд, участвующих в играх после кругового турнира, на собрании команд должны присутствовать минимум один и максимум два члена команды, в противном случае команда теряет право выбора, который был бы ей предоставлен.

(i) Очерёдность выполнения бросков, позиции скипа и вице-скипа, запасной игрок и тренер указываются в исходной заявке команды и предоставляются главному судье по окончании собрания команд. В заявке также указываются официальный представитель команды / национальный тренер / переводчик. Заявка команды на игру (в бумажном или электронном виде), в которой либо подтверждается исходная заявка, либо указываются изменения, должна быть предоставлена главному судье не позднее, чем за 45 минут до начала игры.

(j) Команда должна начинать каждую игру в составе четырёх игроков (двух для смешанных пар), выполняющих броски. Команде будут засчитаны технические поражения в каждой из игр, в которых она не сможет начать игру в составе четырёх игроков (двух для смешанных пар). В исключительных случаях и с одобрения комиссии из трёх человек (спортивный директор World Curling или его представитель, технический делегат соревнований, главный судья соревнований) команда может получить разрешение начать игру в составе трёх игроков. При необходимости апелляция будет рассмотрена президентом World Curling или его/её представителем.

(k) Во время игры членам команды, находящимся в зоне проведения соревнований официальных лиц, разрешается общаться со своей командой со своих мест за пределами игрового поля, если это позволяет зонирование площадки. Это применимо только в случае, если команда не выполняет бросок, при этом кричать запрещено, команда не должна отвлекать команду, выполняющую бросок, и должна соблюдать правило о положении игроков на площадке (R4).

Запасной игрок и два официальных представителя команды могут участвовать в тренировках перед началом соревнований и в предматчевых разминках. Общение со своей командой во время выполнения тестовых постановочных бросков не разрешается; общение между двумя тестовыми бросками разрешено.

Членам команды, находящимся в зоне проведения соревнований официальных лиц, разрешается смотреть трансляцию своей игры без звука (включая использование наушников). Любое нарушение повлечёт удаление из зоны проведения соревнований официальных лиц до конца игры. При любом повторном нарушении команда лишается права находится в зоне проведения соревнований официальных лиц до конца соревнований.

C3. Форма / Экипировка

(a) Все члены команды, находящиеся на игровой площадке во время игр или тренировок, должны иметь единообразную форму и соответствующую обувь. Команда, играющая камнями с ручками светлого цвета, надевает светлую форму, а команда, играющая камнями с ручками тёмного цвета – тёмную форму. Цвета и дизайн данных предметов одежды должны быть зарегистрированы и согласованы в World Curling.

Подробные спецификации командной формы, процесс утверждения и т. д. можно найти в Регламенте World Curling по форме для кёрлинга.

(b) Реклама на форме спортсменов и их экипировке разрешена только в соответствии с текущими требованиями, выпускаемыми World Curling. World Curling своим указом может запретить использование какой-либо части формы или оборудования, которую она считает неприемлемой для данного соревнования.

(c) Члену команды в несоответствующей форме доступ в зону проведения соревнований запрещён.

(d) В зоне проведения соревнований запрещены ленты, нарукавные повязки и любые другие символы осведомлённости.

(e) Каждый игрок должен заявить утверждённое оборудование для свипинга до начала игры, и только этот игрок может использовать данное оборудование для свипинга во время игры, за исключением пункта (g). Санкция: если игрок выполняет свипинг одного из своих камней оборудованием другого игрока, камень должен быть удалён из игры. Если игрок выполняет свипинг камня соперника оборудованием другого игрока, команда, не нарушавшая правило, помещает камень туда, где он бы остановился при отсутствии нарушения.

(f) Игрок не может менять насадку своей щётки во время игры, если только главный судья не даёт на это специального разрешения. Санкция: если замена проведена без разрешения, команде будет засчитано техническое поражение.

(g) При проведении замены все игроки должны использовать те же насадки для щёток, которые ранее использовались на той же позиции и для той же функции. Санкция: если в игру введена новая насадка на щётку или если щётки используются не на тех же позициях/функциях, что и до изменения состава, команде будет засчитано техническое поражение.

(h) Всё оборудование зоны проведения соревнований, используемое на соревнованиях World Curling, должно соответствовать Положению о принципах использования оборудования для соревнований, опубликованному на официальном сайте World Curling. Причины, по которым оборудование считается неутверждённым, включают, но не ограничиваются следующими параметрами: повреждение поверхности льда, несоответствие существующим правилам или стандартам (т. е. - электронные устройства связи), результаты тестирования эффективности, которые дают несправедливое преимущество, не зарегистрированное в World Curling оборудование на дату окончания установленного срока.

(i) Санкции за использование оборудования на соревнованиях World Curling, которое не соответствует Положению о принципах использования оборудования для соревнований, установленному World Curling:

(i) первый случай нарушения командой во время соревнований – игрок получает дисквалификацию на срок проведения соревнований, а команде засчитывается техническое поражение;

(ii) второй случай нарушения командой во время соревнований – команда получает дисквалификацию на срок проведения соревнований, а всем игрокам команды не разрешается участвовать в соревнованиях World Curling в течение периода в 12 месяцев.

(j) Оборудование для кёрлинга на колясках должно соответствовать Регламенту для кёрлинга на колясках.

C4. Предматчевая разминка

(a) Перед началом каждого матча на соревнованиях World Curling каждой команде разрешено провести разминку на той площадке, на которой будет проводиться игра.

(b) Продолжительность предматчевой разминки составляет 7 минут для соревнований смешанных пар и 9 минут для любых других соревнований. Время начала предматчевой разминки сообщается на собрании команд.

(c) Расписание предматчевых разминок во время кругового турнира определяется заранее и основывается на том, что каждая команда разминается первой и второй одинаковое количество раз. В играх кругового турнира, в которых очерёдность не может быть определена заранее, команда, выигравшая жребий, имеет возможность выбора первой или второй разминки.

(d) В играх после кругового турнира, когда последний камень в первом энде определён заранее, команда, имеющая последний камень в первом энде, разминается первой.

(e) Если главный специалист по подготовке льда сочтёт это необходимым, по окончании предматчевой разминки лёд чистится, а на зоны выкатывания заново наносится пеббл.

C5. Продолжительность игры

(a) В соревнованиях, игры которых состоят из 10 эндов, в играх плей-офф должно быть сыграно минимум 8 эндов, во всех остальных играх должно быть сыграно минимум 6 эндов.

(b) В соревнованиях, игры которых состоят из 8 эндов, должно быть сыграно минимум 6 эндов.

C6. Хронометраж игры

(a) Каждой команде отводится определённое количество времени на обдумывание, которое фиксируется и доступно для обзора команд на протяжении всей игры:

(i) для игры, состоящей из 10 эндов: 38 минут;

(ii) для игры, состоящей из 8 эндов: 30 минут;

(iii) кёрлинг на колясках – смешанный: 38 минут;

(iv) кёрлинг на колясках – смешанные пары: 26 минут;

(v) смешанные пары: 22 минуты.

(b) Если команда задерживает начало игры, время на обдумывание, отведённое каждой команде, сокращается на установленное количество времени для каждого энда, который считается завершённым (см. правило R12(k)):

(i) для игр, состоящих из 8 и 10 эндов: 3 минуты 45 секунд;

(ii) кёрлинг на колясках – смешанный: 4 минуты 45 секунд;

(iii) кёрлинг на колясках – смешанные пары: 3 минуты 15 секунд;

(iv) смешанные пары: 2 минуты 45 секунд.

(c) Если требуется экстра-энд, время команд сбрасывается, и каждая команда получает:

(i) для игр, состоящих из 8 и 10 эндов: 4 минуты 30 секунд;

(ii) кёрлинг на колясках – смешанный: 6 минут;

(iii) кёрлинг на колясках – смешанные пары: 4 минуты;

(iv) смешанные пары: 3 минуты.

(d) Игра и каждый энд начинается по истечении времени соответствующего перерыва. Время команды, выполняющей бросок, не начинается в момент начала игры/энда, если команда не задерживает это начало (не выполнятся движение из колодки или выпуск камня из экстендера), в этом случае отсчёт времени будет начат. Если задержки нет, то первым включается отсчёт времени команды, выполняющей второй бросок в энде.

(e) Как только выполняются все критерии, перечисленные ниже, команда, не выполняющая бросок, становится командой, выполняющей бросок, и начинается отсчёт её времени:

(i) все камни остановились или пересекли бэк-лайн; и

(ii) позиции камней, смещённых в результате нарушения правила командой, выполняющей бросок, и требующие восстановления, восстановлены; и

(iii) игровая площадка освобождена для другой команды, при этом игрок, отвечающий за дом, должен отойти за бэк-лайн, а игрок, выполняющий бросок, и свиперы должны отойти к боковым линиям.

(f) Время команды останавливается, как только камень касается ти-лайн

(хог-лайн в кёрлинге на колясках) в зоне выполнения бросков.

(g) Команда выполняет бросок только когда идёт или должно идти её время.

(h) Если требуется восстановление исходных позиций камней в результате нарушения, вызванного действием внешней силы, время обеих команд останавливается.

(i) Отсчёт времени команд останавливается в любой момент, когда в игру вмешивается судья.

(j) После того как команды пришли к соглашению о счёте данного энда, наступает перерыв, во время которого не идёт время ни одной из команд. Если требуется измерение, перерыв начинается по окончании этого измерения. Длительность перерыва между эндами, которая может изменяться в зависимости от требований телевидения или других внешних факторов, определяется для каждого соревнования и объявляется на собрании команд. Если перерыв составляет 3 минуты и более, командам сообщается о том, что осталась 1 минута до его окончания. Команды не должны начинать выполнение первого броска в следующем энде до окончания перерыва. Если первый бросок в энде выполнен в течение 10 секунд после окончания перерыва, отсчёт времени команды не начинается. Отсчёт времени команды, выполняющей бросок, начинается после окончания перерыва, если только игрок не начал выполнение броска. Длительность перерыва обычно составляет:

(i) 1 минуту после окончания каждого энда, кроме случая, рассматриваемого в пункте (j)(ii). В соревнованиях смешанных пар, если команды сами выставляют «стационарные» камни, ко времени перерыва между эндами добавляется 30 секунд.

Во время этих перерывов игроки могут общаться с членами команды, находящимися в зоне проведения соревнований официальных лиц, если позволяет зонирование площадки.

(ii) 5 минут (7 минут для дисциплины «кёрлинг на колясках – смешанные пары») по окончании энда, который определяет середину игры. Игрокам разрешено встретиться в пределах зоны проведения соревнований с любым игроком и официальным представителем команды, которым разрешено находиться в зоне проведения соревнований официальных лиц во время данной игры.

(k) Если игроку разрешено повторно выполнить бросок, судья решает, требуется ли вычесть время из игрового времени этой команды.

(l) Если необходимо переиграть энд, время команд сбрасывается до значения, зафиксированного по окончании предыдущего энда.

(m) Если судья определяет, что какая-либо из команд чрезмерно задерживает игру, он сообщает об этом скипу этой команды и, если после предупреждения камень не коснётся ти-лайн (хог-лайн в кёрлинге на колясках) в зоне выполнения броска в течение 45 секунд, камень немедленно удаляется из игры.

(n) Каждая команда должна завершить свою часть игры за отведённое время, иначе ей засчитывается техническое поражение. Если камень касается ти-лайн (хог-лайн в кёрлинге на колясках) в зоне выполнения броска до истечения времени, бросок считается выполненным.

(o) Команде, отсчёт времени которой шёл в результате ошибки хронометража (шёл отсчёт времени не той команды), добавляется согласованное время ошибки в двойном размере.

(p) Время команды, чей отсчёт времени не идёт из-за ошибки хронометража (не идёт отсчёт времени обеих команд), не уменьшается, но соответствующее количество времени будет добавлено ко времени другой команды.

(q) Команде, отсчёт времени которой не был остановлен в результате ошибки хронометража (время шло слишком долго), возвращается согласованное количество времени.

C7. Командные тайм-ауты / Технические тайм-ауты

(a) Командные тайм-ауты разрешены на всех соревнованиях World Curling, независимо от того ведётся или нет отсчёт игрового времени команд.

(b) Каждая команда может взять один командный тайм-аут длительностью 60 секунд во время каждой игры и один командный тайм-аут длительностью 60 секунд во время каждого экстра-энда.

(c) Процедура использования командного тайм-аута следующая:

(i) Только игроки, находящиеся на льду, могут взять командный тайм-аут.

(ii) Командный тайм-аут может взять любой игрок команды, находящийся на игровой площадке, только тогда, когда идёт или должно идти время этой команды. Игроки сигнализируют о взятии командного тайм-аута, складывая руки в форме буквы «Т».

(iii) Командный тайм-аут (отсчёт игрового времени команды остановлен) начинается сразу после получения сигнала о взятии тайм-аута и состоит из времени подхода к команде и 60 секунд. Количество

времени подхода определяется для каждого соревнования главным судьёй и даётся всем командам, независимо от того есть ли у команды зарегистрированный официальный представитель и выходит ли член команды из зоны проведения соревнований официальных лиц в зону проведения соревнований спортсменов.

Если официальные представители располагаются на одной стороне площадки, время подхода для ближней и дальней сторон будет определено отдельно.

Если официальные представители располагаются на противоположных сторонах площадки, время подхода для ближней и дальней сторон будет одинаковым.

(iv) Только одному члену команды, выполняющей бросок, из зоны проведения соревнований официальных лиц и переводчику, если он требуется, разрешено подойти к команде во время командного тайм-аута. Для участия в тайм-ауте переводчик должен быть одним из членов команды, находящихся в зоне проведения соревнований официальных лиц. Для подхода к команде необходимо использовать заранее обозначенный маршрут. Не разрешается выходить на лёд игровой площадки, если есть специальные проходы за его пределами. Если позволяет зонирование площадки, членам команды, не выполняющей бросок, разрешается общаться со своей командой со своего места в зоне проведения соревнований официальных лиц в течение времени подхода и во время самого 60-секундного тайм-аута, однако общение должно прекратиться, как только команда, выполняющая бросок, возобновит игру.

(v) Команда предупреждается о том, что осталось 10 секунд до окончания командного тайм-аута.

(vi) Когда время командного тайм-аута закончилось, участвующий в нём член команды из зоны проведения соревнований официальных лиц прекращает общение с командой и немедленно покидает игровую площадку.

(d) Технический тайм-аут может быть взят командой в случае получения игроком травмы, необходимости консультации с судьёй или в случае возникновения других чрезвычайных ситуаций. Во время технических тайм-аутов отсчёт игрового времени команд останавливается. В техническом тайм-ауте могут участвовать только игроки на льду. Представители команды или запасные игроки могут присутствовать только по усмотрению (приглашению) главного судьи.

C8. Распределение камней / Тестовые постановочные броски

(a) Команда, записанная в расписании кругового турнира первой, играет камнями с тёмными ручками; команда, записанная второй, играет камнями со светлыми ручками.

(b) Для игр, в которых требуется выполнение тестовых постановочных бросков (*Last Stone Draws (LSD)*), по окончании каждой предматчевой разминки выполняются два броска в центр дома в сторону, с которой будет начинаться игра. Броски выполняются разными игроками команды – первый бросок с вращением по часовой стрелке, а второй с вращением против часовой стрелки.

Игрок (запасной), выполняющий или свипующий тестовый постановочный бросок, не обязательно должен принимать участие в этой игре. Любой из пяти игроков может выполнять, и/или свиповать, или держать щётку в доме во время любого из тестовых постановочных бросков, при условии, что во время тестовых бросков на льду находится не более четырёх игроков. Свипинг разрешается (кроме соревнований по кёрлингу на колясках). Насадки на щётки, которые будут использоваться во время игры, также должны использоваться при свипинге тестового постановочного броска. Если запасной игрок выполняет или свипует тестовый постановочный бросок, он должен использовать насадку на щётку игрока, которого он заменяет во время выполнения тестовых постановочных бросков.

В соревнованиях смешанных пар оба игрока должны быть на льду, а для всех остальных соревнований минимум 3 игрока должны быть на льду. Если это требование не выполняется, то результат соответствующего тестового постановочного броска (бросков) записывается как 1,996 м.

В соревнованиях по кёрлингу на колясках, если на площадке во время выполнения тестовых постановочных бросков находится 4 игрока одного пола, результат броска (бросков) записывается как 1,996 м.

Первый камень измеряется и удаляется до того, как будет выпущен второй камень. Расстояния, зафиксированные для каждого из бросков, суммируются, в результате чего получается результат тестовых постановочных бросков команды в данной игре. Команда с меньшим результатом тестовых постановочных бросков имеет право выбрать первый или второй бросок в первом энде данной игры. Если обе команды имеют одинаковый результат тестовых постановочных бросков, то сравниваются каждый из индивидуальных результатов, и право выбора первого или второго камня в первом энде даётся команде с

наилучшим неодинаковым результатом. Если обе команды имеют одинаковые индивидуальные результаты тестовых постановочных бросков, то для определения очерёдности выполнения бросков в первом энде бросается жребий.

(c) Измерение и запись результатов тестовых постановочных бросков происходит следующим образом:

(i) каждое измерение производится из центра дома до ближайшего к центру края камня, при этом результаты тестовых постановочных бросков будут представлены в сантиметрах как расстояние от центра дома до центра камня;

(ii) официальный радиус камня, используемый на соревнованиях World Curling, равен 142 мм;

(iii) к каждому измеренному результату должен быть добавлен радиус камня 142 мм. Это означает, что результат камня, который остановился не в доме, составляет 1,854 м + 142 мм = 1,996 м;

(iv) если камень остановился на центре дома, то измерение проводится из двух положений на границе 4-футовой окружности. Эти положения должны создавать угол 90° в центре дома и находиться на расстоянии 610 мм (2 фута) от центра дома.

(d) Количество тестовых постановочных бросков и количество бросков с вращением по часовой стрелке и против часовой стрелки для каждого игрока определяется для каждого соревнования в зависимости от количества игр кругового турнира. В соответствии с исходной заявкой команды четыре игрока (два для смешанных пар) должны выполнить минимальное количество тестовых постановочных бросков. Если это требование не выполняется, то результат соответствующего броска (бросков) записывается как 1,996 м.

(i) Тестовые постановочные броски, выполненные запасным игроком, могут быть объединены по окончании игр, которые учитываются при подсчёте итогового результата тестовых бросков, с бросками только одного другого игрока, так чтобы этот игрок выполнил минимальные требования по количеству бросков.

(ii) Если команда начинает соревнования в полном составе, а затем по каким-либо причинам игрок не может выполнить минимальные требования по количеству тестовых бросков, за каждый невыполненный бросок будет записан максимальный результат 1,996 м.

Учитываемое количество игр кругового турнира	Учитываемое количество тестовых бросков	Минимум для каждого игрока
3	6	1 бросок из 4 бросков команды 2 должны выполняться по часовой стрелке и 2 против часовой стрелки
4	8	2 броска: 1 по часовой стрелке + 1 против часовой стрелки
5	10	2 броска: 1 по часовой стрелке + 1 против часовой стрелки
6	12	2 броска: 1 по часовой стрелке + 1 против часовой стрелки
7	14	3 броска: минимум 1 по часовой стрелке + минимум 1 против часовой стрелки
8	16	3 броска: минимум 1 по часовой стрелке + минимум 1 против часовой стрелки
9	18	4 броска: 2 по часовой стрелке + 2 против часовой стрелки
10	20	4 броска: 2 по часовой стрелке + 2 против часовой стрелки
11	22	4 броска: 2 по часовой стрелке + 2 против часовой стрелки
12	24	5 бросков: минимум 2 по часовой стрелке + минимум 2 против часовой стрелки
13	26	6 бросков: минимум 3 по часовой стрелке + минимум 3 против часовой стрелки

(e) Для дисциплин «смешанные пары» и «кёрлинг на колясках – смешанные пары» каждый игрок выполняет одинаковое количество тестовых постановочных бросков с вращением по часовой стрелке и против часовой стрелки. Если количество игр нечётное, то разница должна быть в одно вращение на игрока.

(f) При использовании формата кругового турнира (одна группа) на соревнованиях World Curling, когда каждая команда играет со всеми остальными командами, цвет камней и последний бросок в первом энде в играх после кругового турнира определяется следующим образом:

(i) Команда с лучшим соотношением побед и поражений имеет право выбрать цвет камней и последний бросок в первом энде.

(ii) Если команды имеют одинаковое количество побед и поражений, команда с более высоким рангом имеет право выбрать цвет камней или

последний бросок в первом энде.

(g) Для соревнований World Curling, в которых команды играют круговой турнир в разных группах, в играх после кругового турнира цвет камней и последний бросок в первом энде определяется следующим образом:

(i) Если команда с более высоким рангом в любой из групп играет с командой с более низким рангом, команда с более высоким рангом получает выбор цвета камней и последнего броска в первом энде.

(ii) Если играют две команды с одинаковым «групповым рангом», команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков (DSC) может выбрать очерёдность предматчевой разминки или цвет камней. Команда, выполняющая последний бросок в первом энде, определяется по результатам тестовых постановочных бросков, которые проводятся по обычной процедуре (без минимальных требований).

(h) Для соревнований World Curling, в которых играется круговой турнир в два круга, цвет камней и последний бросок в первом энде в играх после кругового турнира определяется следующим образом:

(i) Команда с лучшим соотношением побед и поражений получает выбор цвета камней и выбор последнего броска в первом энде.

(ii) Если две команды имеют одинаковое соотношение побед и поражений, и одна из команд выиграла обе личные встречи, эта команда получает выбор цвета камней и выбор последнего броска в первом энде.

(iii) Если две команды имеют одинаковое соотношение побед и поражений, и каждая из команд имеет по одной победе в личных встречах, команда с меньшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков (DSC) получает выбор либо цвета камней, либо выбор последнего броска в первом энде.

C9. Процедура ранжирования команд / Итоговый результат тестовых постановочных бросков

(a) Во время проведения стадии кругового турнира команды с одинаковым соотношением побед и поражений получают одинаковое текущее место и перечисляются в алфавитном порядке по трёхбуквенному коду страны. Команды, которые ещё не играли, перечисляются в конце таблицы по трёхбуквенному коду без указания ранга.

(b) Для ранжирования команд по завершению кругового турнира в каждой из групп применяются следующие критерии (по порядку):

(i) Команды ранжируются в соответствии с соотношением количества

их побед и поражений.

(ii) Если две команды набирают одинаковое количество очков, то команда, победившая в личной встрече в круговом турнире, ранжируется выше.

(iii) Если три и более команды набирают одинаковое количество очков, то их ранжирование осуществляется по результатам личных встреч этих команд в круговом турнире (если данная методика не позволяет ранжировать все команды, то ранг оставшихся команд определяется по результатам личных встреч между ними).

(iv) Для всех оставшихся команд, ранг которых не может быть определён способами, указанными в пунктах (i) или (ii) или (iii), ранжирование осуществляется по итоговому результату тестовых постановочных бросков *(Draw Shot Challenge (DSC))*, который подробно описан в пункте (e).

(c) Если команды соревнуются в разных группах, и для ранжирования после кругового турнира (для итогового рейтинга или для игр после кругового турнира) используется объединённый групповой рейтинг, ранжирование осуществляется путём сравнения итоговых результатов тестовых постановочных бросков (DSC) команд, имеющих одинаковый ранг в каждой из групп. Команда с наименьшим итоговым результатом тестовых постановочных бросков ранжируется выше.

(d) Для ранжирования команд по завершении соревнования используются следующие критерии:

(i) в соревнованиях без стадии плей-офф окончательное ранжирование определяется согласно пункту (b) и, если необходимо, (c);

(ii) в соревнованиях со стадией плей-офф окончательное ранжирование определяется согласно используемой системе плей-офф и пунктам d (iii), (iv) и (c);

(iii) в соревнованиях, по итогам которых не начисляются олимпийские или паралимпийские квалификационные очки, когда единственное поражение исключает команду из дальнейшей борьбы, команды, выбывшие в течение одной и той же сессии, получают одинаковый ранг и перечисляются в алфавитном порядке по их трёхбуквенному коду;

(iv) в соревнованиях, по итогам которых начисляются олимпийские или паралимпийские квалификационные очки, когда единственное поражение исключает команду из дальнейшей борьбы, команды, выбывшие в течение одной и той же сессии, ранжируются следующим

образом:

- если команды из одной и той же группы, команды ранжируются в том же порядке, что и после кругового турнира;
- если команды из разных групп для определения итогового ранга они играют одну или несколько игр, в зависимости от количества вовлечённых команд;
- если на соревновании есть сессия для определения команд, выбывающих в низший дивизион, дополнительные игры для определения итогового ранга не проводятся, а итоговый ранг определяется в соответствии с пунктом (c).

(e) Если команда не может начать, закончить соревнование или дисквалифицирована, применяется следующее:

(i) команда не начала соревнование (DNS):

- если расписание возможно переделать, то команда нигде не будет фигурировать;
- если расписание переделать невозможно, то команда по итогам соревнований располагается в конце итогового протокола с пометкой DNS. Если несколько команд не приняли участие в соревнованиях, они будут перечислены в алфавитном порядке по трёхбуквенному коду.

(ii) если игра после кругового турнира, определяющая позицию в итоговом протоколе, не может быть проведена поскольку обе команды недоступны для участия в соревнованиях, команды займут одинаковое более низкое место и будут перечислены в алфавитном порядке по трёхбуквенному коду страны. Единственным исключением из этого правила может быть случай, когда итоговое место также определяет переход в высшую/низшую группу. В этом случае команды по-прежнему будут занимать одинаковое место, но решение о переходе в высшую/низшую группу будет основываться на том, у какой команды был более высокий ранг по окончании кругового турнира;

(iii) команда не закончила соревнование (DNF):

- во время кругового этапа: если команда не закончила все запланированные матчи, результаты всех сыгранных матчей сохраняются, во всех последующих играх команде засчитываются технические поражения, ранг команды определяется в соответствии с правилом C9;
- после окончания кругового этапа: результаты всех сыгранных матчей сохраняются. Если команда отобралась в начальную стадию

плей-офф, она получает наиболее высокий ранг вне стадии плей-офф, а другие команды, расположенные выше этого места, смещаются наверх. Данная перестановка должна быть произведена как минимум за два часа до указанного времени начала игры плей-офф. Если данное условие не может быть выполнено, то команде-сопернику засчитывается техническая победа в этой игре;

- во время игр плей-офф: команде засчитываются технические поражения, и она занимает соответствующую строчку в итоговом протоколе.

(iv) команда дисквалифицирована во время соревнований, DSQ - дисквалифицирована или DQB – дисквалифицирована за неспортивное поведение:

- во время кругового этапа: все результаты дисквалифицированной команды удаляются, команда располагается в конце итогового протокола с пометкой DSQ или DQB;
- по окончании кругового этапа: все результаты дисквалифицированной команды удаляются. Команда располагается в конце итогового протокола с пометкой DSQ или DQB;
- во время игр плей-офф: команде засчитывается техническое поражение, она располагается в конце итогового протокола с пометкой DSQ или DQB. Результат её последней игры меняется на W/L;
- после завершения соревнований: команда располагается в конце итогового протокола с пометкой DSQ или DQB. Результат её последней игры меняется на W/L;
- если дисквалифицировано более одной команды, команды располагаются в конце итогового протокола в алфавитном порядке по трёхбуквенному коду.

(v) если перечисляется более одной команды из пунктов (i), (iii) или (iv), команды перечисляются в следующем порядке: DNS, DSQ и DQB;

(vi) команды, не закончившие соревнования (DNF), получают очки мирового рейтинга и квалификационные очки в соответствии со своим рангом на соревновании; команды DNS, DSQ и DQB никаких очков не получают.

(f) Итоговый результат тестовых постановочных бросков (DSC) представляет собой среднее арифметическое всех индивидуальных результатов тестовых постановочных бросков (LSD), выполняемых командами в играх кругового турнира, за вычетом наихудшего

результата (результатов), как показано ниже в (ii) и (iii).

(i) Команда с меньшим DSC ранжируется выше. Если DSC одинаковый, то более высокий ранг получает команда с наименьшим неодинаковым результатом LSD. В случае, если все значения LSD совпадают, то более высокий ранг получает команда Ассоциации/Федерации, занимающей более высокую позицию в официальном рейтинге World Curling.

(ii) Если общее количество учитываемых тестовых постановочных бросков 11 или меньше, перед вычислением среднеарифметического значения один наихудший результат автоматически исключается. Если общее количество учитываемых тестовых постановочных бросков больше 11, то перед вычислением среднеарифметического значения два наихудших результата автоматически исключаются.

(iii) Если соревнования проходят в более, чем одной группе, и эти группы различаются по количеству команд, для обеспечения единообразия в подсчёте DSC учитываются только LSD, выполненные перед первым равным количеством игр. В соответствии с исходной заявкой команды 4 игрока (2 в смешанных парах) должны выполнить минимальное количество тестовых постановочных бросков в первом равном учитываемом количестве игр.

C10. Судейство

(a) World Curling назначает главного судью и помощника (помощников) главного судьи для каждого соревнования World Curling. В состав этих судей должны входить как мужчины, так и женщины.

(b) Судья разрешает любые споры между командами, независимо от того, прописаны они правилами или нет.

(c) Судья может вмешаться в любой момент во время соревнований и дать указания по размещению камней на площадке, поведению игроков и соблюдению правил.

(d) Главный судья может вмешаться в любой момент игры и дать такие указания, относящиеся к проведению игры, которые он считает правильными.

(e) Судья может задержать игру по какой-либо причине и определить время задержки.

(f) Любые вопросы, касающиеся правил, решаются судьями. В случае подачи протеста на решение судьи, окончательное решение принимает главный судья (или, в его отсутствие, официальное лицо, уполномоченное исполнять обязанности главного судьи).

(g) Главный судья может отстранить от игры любого члена команды за неприемлемое поведение или нецензурные выражения. Человек, отстранённый от игры, должен покинуть зону проведения соревнований и не может принимать какое-либо дальнейшее участие в данной игре.

Если игрок удалён из игры, вместо него в данной игре не может быть использован запасной игрок, и команде немедленно засчитывается техническое поражение в данной игре.

(h) Главный судья может порекомендовать официальным лицам, имеющим полномочия, дисквалифицировать или временно отстранить любого игрока или официального представителя команды от текущего или будущего соревнования.

МИНИМАЛЬНЫЕ СТАНДАРТЫ

Требования к Ассоциациям/Федерациям для допуска к участию в чемпионатах мира по кёрлингу.

1. Игровой сезон – минимум три месяца.
2. Стандарты игры – Всемирная федерация кёрлинга оценивает, являются ли стандарты игры Ассоциации/Федерации соответствующими для получения допуска на чемпионаты мира по кёрлингу.
3. Квалификация – ни одна Ассоциация/Федерация, не оплатившая ежегодные членские взносы и задолженности Всемирной федерации кёрлинга до 1 сентября, не может принять участие в чемпионатах мира по кёрлингу следующего года.

УСЛОВИЯ ДОПУСКА

1. Для участия в любом мероприятии, проводимом World Curling, спортсмен должен иметь:

    - паспорт страны, которую он представляет; или
    - если это разрешено в этой стране (национальной федерации/НОК/НПК), иметь родителя или бабушку/дедушку из этой страны; или
    - непрерывно проживать в этой стране в течение не менее двух лет до начала мероприятия.

    Требуется подтверждение с предоставлением официальных документов (копии паспорта, свидетельства о рождении или официального подтверждения места жительства).

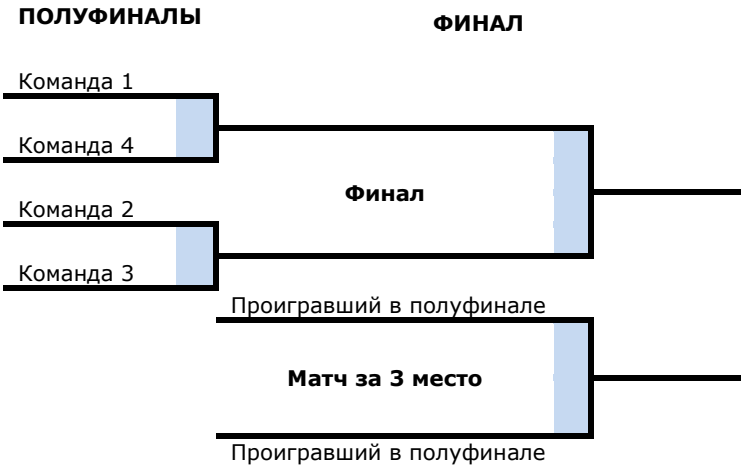
    (Исключение: спортсмены, принимавшие участие в мероприятии World Curling до вступления в силу этого правила в июле 2024 года, могут

продолжать представлять национальную федерацию на будущих мероприятиях).

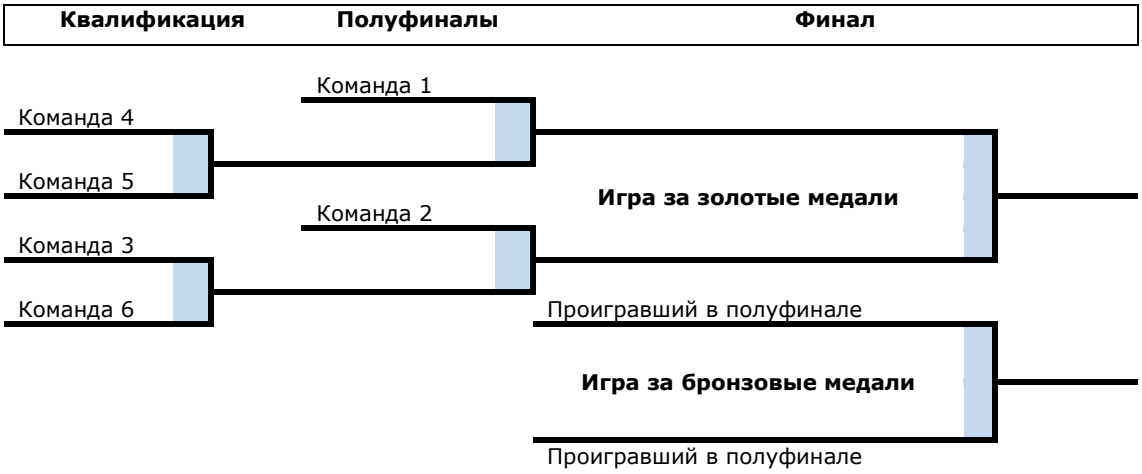
2. Команда Ассоциации/Федерации состоит из игроков, являющихся полноправными членами этой Ассоциации/Федерации и отвечающих критериям для игры за эту Ассоциацию/Федерацию.
3. Если спортсмен представлял страну на любых соревнованиях World Curling или любых других международных соревнованиях (например, Олимпийских играх/ Юношеских олимпийских играх/ Паралимпийских играх/ Универсиадах), то этот спортсмен не может представлять другую страну на любых соревнованиях World Curling, пока не будет выполнено одно из вышеперечисленных требований и не истечёт период в два года.
4. Данные условия не распространяются на Олимпийские/ Паралимпийские зимние игры, участие в которых регулируется Международным Олимпийским/Паралимпийским комитетами.
5. Исполнительный комитет World Curling разрешает любые споры, касающиеся того, какую Ассоциацию/Федерацию может представлять спортсмен на соревнованиях World Curling.
6. Для участия в любых юниорских соревнованиях World Curling игрок должен быть не моложе 12 лет на 30 июня, предшествующего проведению данных соревнований. Для участия в любых других соревнованиях, кроме соревнований среди сеньоров, которые регулируются пунктом (h), игрок должен быть не моложе 16 лет на 30 июня, предшествующего проведению данных соревнований. (Исключение: спортсмены, которые принимали участие в соревнованиях World Curling до вступления в силу данного правила в июле 2024 года, должны быть не моложе 14 лет на 30 июня, предшествующего проведению данных соревнований. Исключение не включает предыдущее участие в первенствах World Curling).
7. К участию в чемпионате мира среди сеньоров *(WSCC)* и квалификационных соревнованиях к нему допускаются игроки не моложе 50 лет на 30 июня, предшествующего проведению данных соревнований.
8. К участию в чемпионатах мира по кёрлингу на колясках *(WWhCC и WWhMDCC)* и квалификационных соревнованиях к ним допускаются игроки, соответствующие критериям допуска в соответствии с Правилами классификации World Curling.
9. Для того, чтобы быть заявленным в качестве официального представителя команды на любом соревновании World Curling, лицо должно достичь 16 лет на 30 июня года, предшествующего году проведения соревнования.

СИСТЕМЫ ПЛЕЙ-ОФФ

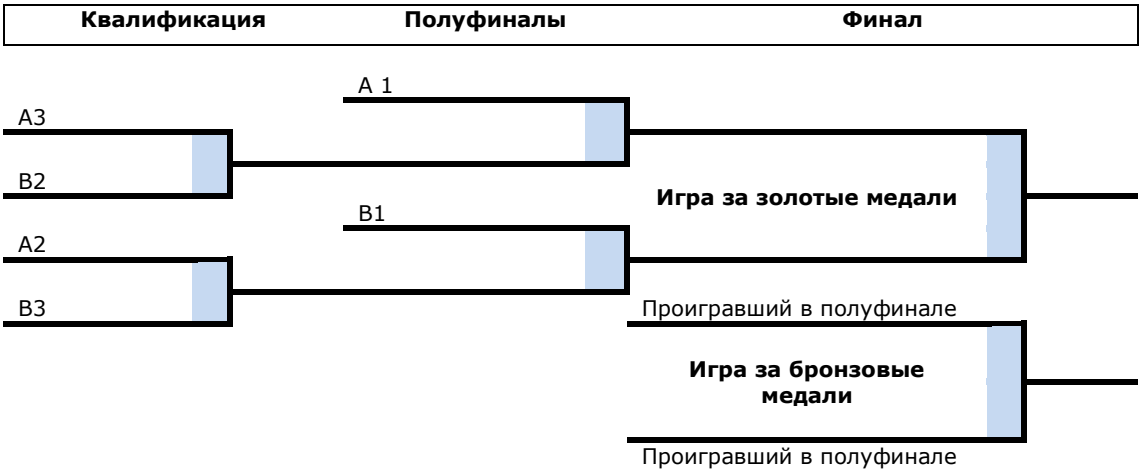
Олимпийская система плей-офф



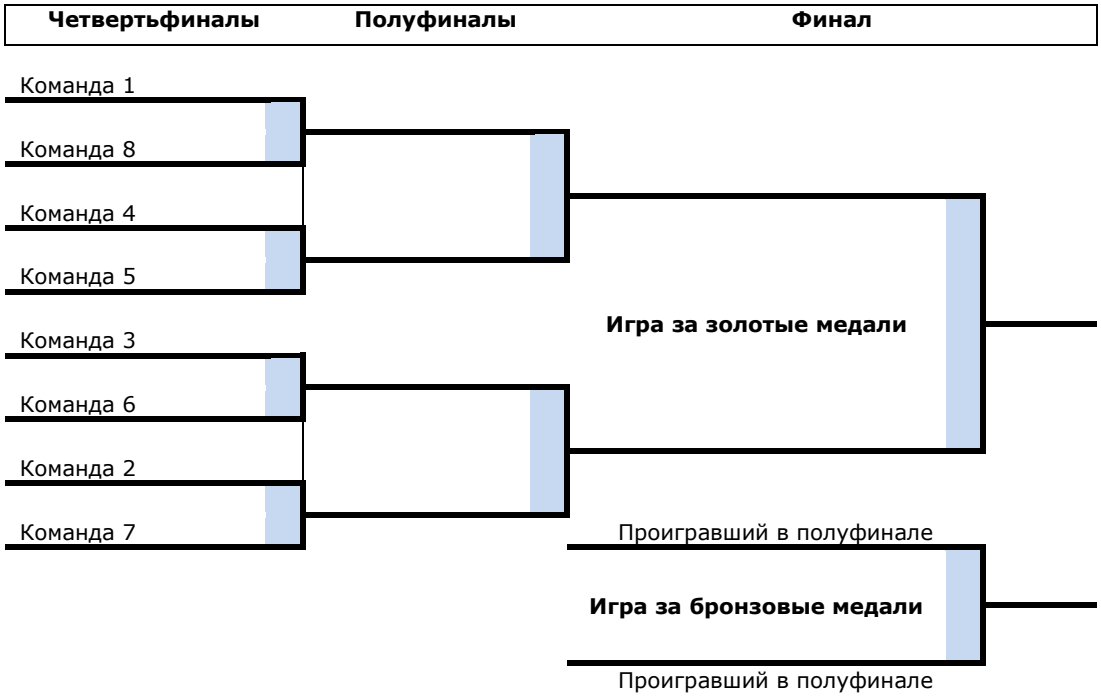
6 команд (одна группа)



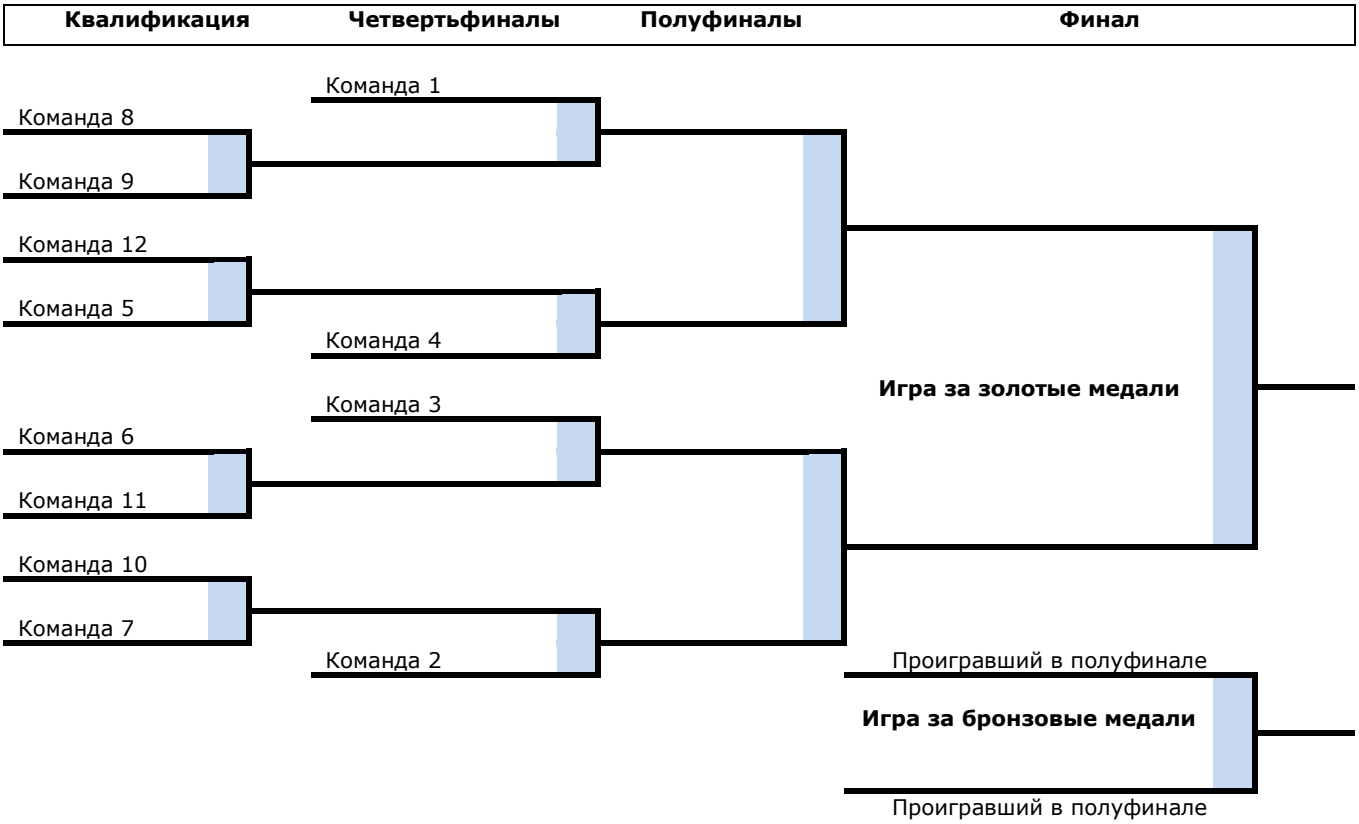
6 команд (две группы)



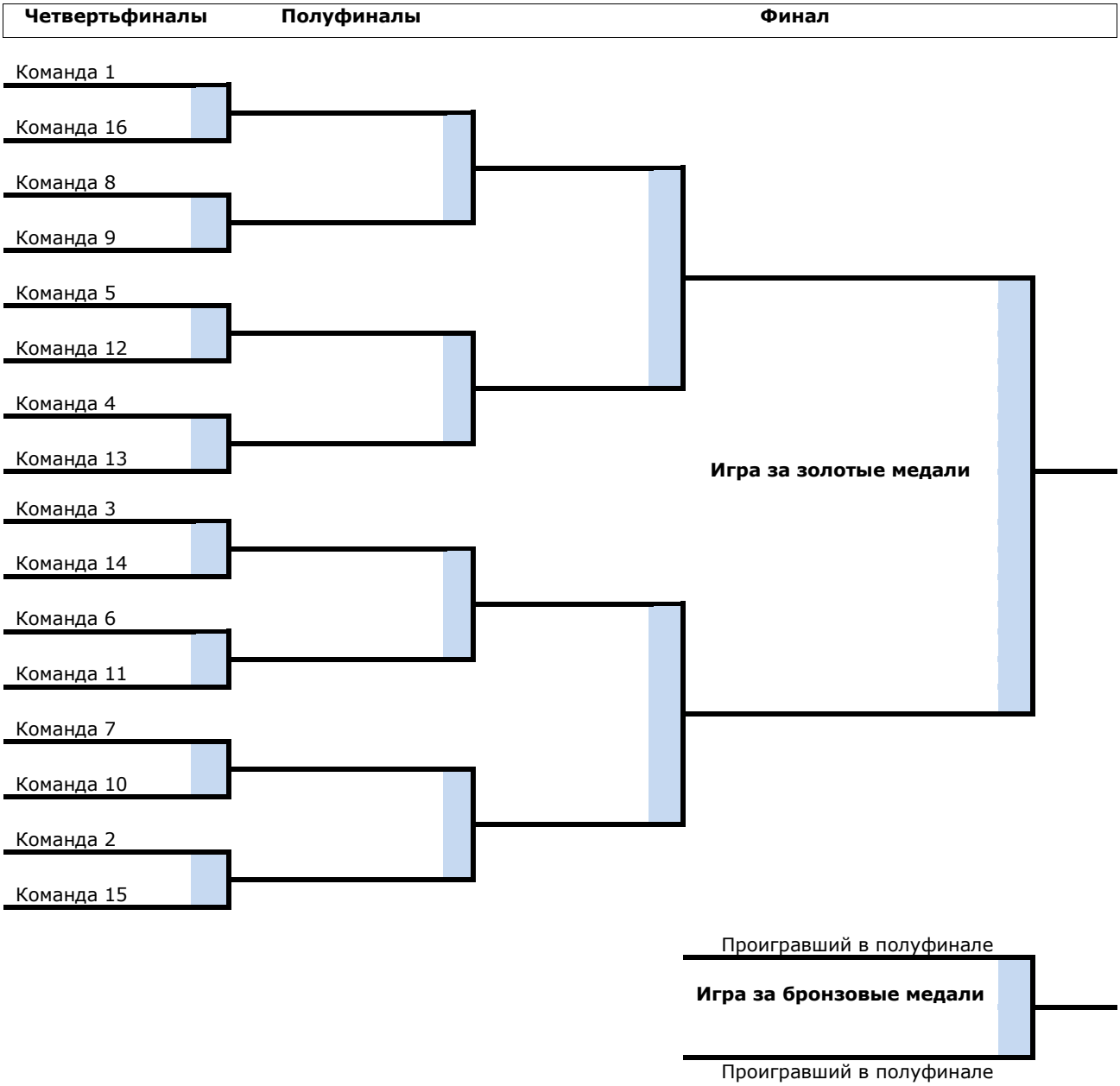
8 команд с четвертьфиналами



12 команд с квалификационными играми

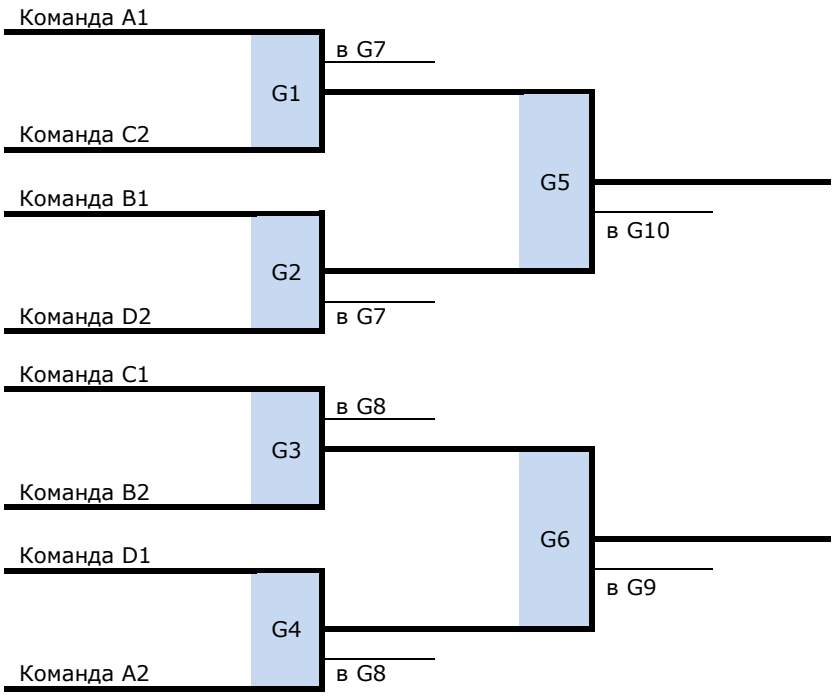


16 команд с 1/8 финала

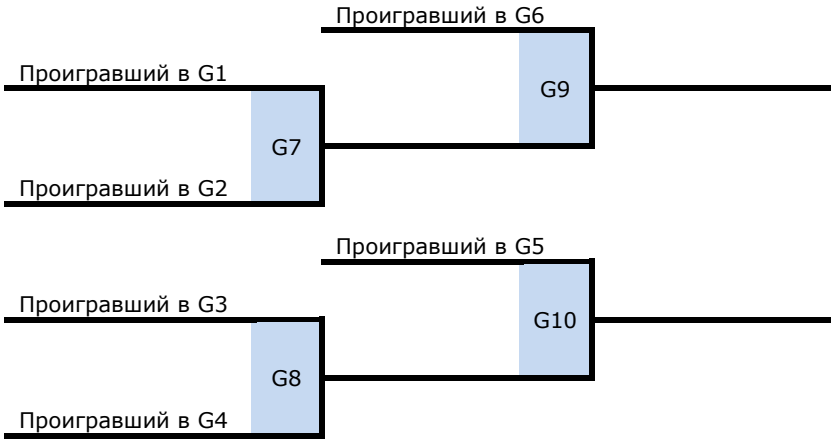


Выбывание после двух поражений (double knock-out) для 8 команд – 4 команды квалифицируются

Сетка A



Сетка B



СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Alternate	**Запасной игрок**	Заявленный в команду игрок, который не принимает участия в игре, но может заменить одного из находящихся на площадке игроков.
Arithmetically Eliminated	**Поражение в результате арифметического подсчёта**	Статус команды, при котором общее количество её камней, оставшихся для выполнения бросков и/или находящихся в игровой зоне площадки, меньше, чем количество очков, необходимых для победы или сравнивания счёта.
Athlete Field of Play	**Зона проведения соревнований спортсменов**	Зона между табло счёта на каждой стороне, которая простирается до внешнего края каждого прохода рядом с крайними дорожками.
Away End	**Дальняя сторона площадки**	Часть площадки, в сторону которой начинается первый энд игры.
Back Board/ Bumper	**Отбойник/ бампер**	Материал (например, поролон или дерево) размещённый в конце (по внешней границе) каждой игровой площадки.
Back House Weight	**Вес конца дома**	Скорость, заданная камню при его выпуске, позволяющая ему остановиться в конце дома.
Back Line	**Бэк-лайн**	Линия в конце дома, проходящая по ширине всей площадки, параллельно ти-лайн.
Back of the House	**Конец дома**	Зона внутри дома, расположенная между ти-лайн и бэк-лайн.
Biter	**Байтер**	Камень, который касается внешнего края внешней окружности дома.
Blank End	**Нулевой энд**	Энд, по результатам которого ни одна из команд не набрала очки.
Bonspiel	**Турнир**	Соревнования или турнир по кёрлингу
Brush/ Broom	**Щётка**	См. определение «Оборудование для свипинга»
Brush Head	**Насадка на щётку**	Часть щётки, которая контактирует с поверхностью льда при свипинге.
Burned Stone	**Задетый камень**	Движущийся камень, которого коснулся игрок или какая-либо часть его экипировки.
Button	**Ба́ттон**	Маленькая окружность в центре дома
Centre Line	**Центральная линия**	Линия, разделяющая игровую площадку посередине. Она соединяет центры домов и продолжается за центром каждой из ти-лайн до линии колодок.
Circles	**Круги**	См. Дом
Come Around	**Кам-эраунд**	Вид броска, при котором камень в процессе движения огибает другой камень.
Competition	**Соревнование**	Игры какого-либо количества команд с целью определения победителя.

Counter	**Каунтер**	Любой камень, находящийся в доме или касающийся его и рассматривающийся как потенциально приносящий очко.
Courtesy Line	**Контрольная линия**	Линия, определяющая позиции, на которых разрешено находиться свиперам команды, не выполняющей бросок, чтобы обеспечить обзор хог-лайн судьёй и не отвлекать игрока, выполняющего бросок.
Curl	**Свал**	Дугообразная траектория движущегося по льду камня.
Debris	**Мусор**	Любое вещество, включая иней, снег или материал, появившийся от свипинга, обуви или одежды.
Delivery End	**Зона выполнения броска**	Часть площадки, из которой выполняются броски.
Delivering Team	**Команда, выполняющая бросок**	Команда из 4 игроков (команда из 2 игроков в смешанных парах), находящаяся в зоне проведения соревнований спортсменов, контролирующая в данный момент игровую площадку и готовая к выполнению следующего броска.
Delivery	**Выполнение броска**	Комплекс движений игрока в процессе выполнения броска.
Delivery Stick	**Экстендер**	Приспособление для выпуска камня, которое присоединяется к ручке камня и действует как продолжение руки в процессе выполнения броска.
Displaced Stone	**Смещённый камень**	Неподвижный камень, поменявший своё местоположение.
Divider	**Разделитель**	Материал (например, поролон или дерево), используемый для отделения игровых площадок друг от друга.
Double Take-out	**Двойной тэйк-аут**	Вид броска, при котором выпущенный игроком камень выбивает из игры два камня соперника.
Draw	**Дро/ постановочный бросок**	Вид броска, при котором выпущенный игроком камень останавливается в доме или перед ним.
Draw Shot Challenge (DSC)	**Итоговый результат тестовых постановочных бросков**	Среднее арифметическое результатов тестовых бросков, не включающее наихудший результат (результаты), используемое, если потребуется, для помощи в определении ранга команды по окончании кругового турнира.
Draw Weight	**Постановочный вес**	Скорость, заданная камню при его выпуске, позволяющая ему остановиться в доме игровой зоны площадки.
Electronic Hog Line Device	**Электронное устройство для**	Устройство, позволяющее определить, был ли выпущен камень из руки спортсмена до

	определения правила хог-лайн	пересечения им хог-лайн в зоне выполнения броска.
End	**Энд**	Часть игры, в которой каждая из соревнующихся команд выполняет по очереди восемь бросков (5 для смешанных пар) с последующим определением счёта.
End of Competition	**Окончание соревнований**	Соревнование заканчивается по окончании церемонии награждения или, если церемонии нет, по окончании последней игры соревнования.
End of a Game	**Окончание игры**	Игра заканчивается после подписания протокола или, в случае, если команда покидает зону проведения соревнований, не подписав протокол, игра заканчивается, когда спортсмены покидают зону проведения соревнований.
Equipment	**Экипировка**	Всё, что надето на игроке или находится у него.
Event Technical Delegate	**Технический делегат мероприятия**	Персонал World Curling, назначенный для организации и проведения соревнований. Технический делегат мероприятия является руководителем всех технических официальных лиц на этом мероприятии.
External Force	**Внешняя сила**	Действие, возникновение которого не связано ни с одной из команд.
Extra End	**Экстра-энд**	Дополнительный энд, определяющий победителя при ничейном результате основной части игры.
Field of Play	**Зона проведения соревнований**	Объединённая область зоны проведения соревнований спортсменов и зоны проведения соревнований официальных лиц команды.
First Player/ Lead	**Первый номер**	Игрок, выполняющий первые два броска команды в каждом энде.
Forfeit	**Техническое поражение**	Если команда не может начать матч или продолжить его, другой команде засчитывается техническая победа в этой игре. Окончательный счёт игры записывается как W-L.
Fourth Player	**Четвёртый номер**	Игрок, выполняющий последние два броска команды в каждом энде.
Free Guard Zone (FGZ)	**Зона свободных защитников**	Область между ти-лайн и хог-лайн в игровой зоне площадки, не включающая дом.
Freeze	**Фриз**	Вид постановочного броска, при котором выпущенный игроком камень останавливается, прижимаясь вплотную к другому камню.
Front House Weight	**Вес начала дома**	Скорость, заданная камню при его выпуске, позволяющая ему остановиться в начале

		дома игровой зоны площадки.
Game	**Игра/матч**	Игра двух команд, состоящая из определённого количества эндов, с целью определения победителя.
Group Rank	**Групповой ранг**	В соревновании, проводимом в более чем одной группе, ранг в конце кругового турнира внутри каждой из групп.
Guard	**Гард/защитник**	Камень, расположенный таким образом, что может защитить другой камень.
Hack	**Колодка**	Приспособление для отталкивания, используемое игроком (кроме кёрлинга на колясках), выполняющим бросок.
Hack Line	**Линия колодок**	Линия, расположенная параллельно ти-лайн на каждом конце центральной линии.
Hack Weight	**Вес колодки**	Скорость, заданная камню при его выпуске, позволяющая ему остановиться у колодок в игровой зоне площадки.
Hammer	**Хаммер**	Термин, используемый для обозначения последнего броска, выполняемого в энде.
Handle	**Ручка камня**	Часть камня для кёрлинга, за которую держится игрок при выполнении броска.
Heavy	**Сильнее**	Камень, выпущенный с бóльшей скоростью, чем требовалось.
Hit	**Хит**	То же, что и Тэйк-аут. Вид броска, при котором один камень выбивает из игры другой камень.
Hit and Roll	**Хит-энд-ролл**	Вид броска, при котором один камень выбивает из игры другой камень, откатываясь затем на другую игровую позицию.
Hog Line	**Хог-лайн/ зачётная линия**	Линия, проходящая по всей ширине площадки, параллельно каждой ти-лайн.
Hog Line Violation	**Нарушение правила хог-лайн**	Камень, изъятый из игры в результате того, что он не был выпущен из руки игрока до пересечения им хог-лайн в зоне выполнения броска.
Hogged Stone	**Камень, не дошедший до игровой зоны площадки**	Камень, изъятый из игры в результате того, что он полностью не пересёк внутренний край хог-лайн в игровой зоне площадки.
Home End	**Ближняя сторона площадки**	Сторона площадки, с которой начинается игра.
House	**Дом**	Зона внутри концентрических окружностей на каждой стороне площадки.
Hurry		Команда, которая даётся игрокам, чтобы они интенсивнее натирали лёд.
Ice Surface	**Поверхность льда**	Вся площадь льда, находящаяся внутри периметра игровой площадки.

In the Process of Delivery	**В процессе выполнения броска**	Последовательность игровых действий, которая начинается, когда игрок, выполняющий бросок, находится в стартовой позиции и заканчивается в момент выпуска им камня.
In-turn	**По часовой стрелке**	Вращение, придаваемое камню при выпуске игроком правшой, в результате которого камень вращается по часовой стрелке.
Last Stone Draw (LSD)	**Тестовый постановочный бросок**	Соревнование, проводимое по окончании предматчевой разминки, в котором разные игроки каждой из команд выполняют два броска камня в центр дома – первый с вращением по часовой стрелке, второй против часовой стрелки. Расстояния камней от центра дома измеряются и используются для определения команды, выполняющей первый бросок в первом энде.
Last Stone First End (LSFE)	**Последний камень в первом энде**	Термин, описывающий бросок, который будет выпущен последним в первом энде.
Lead/First Player	**Первый номер**	Игрок, выполняющий первые два броска команды в каждом энде.
Member Association	**Ассоциация/ Федерация**	Национальная Ассоциация/Федерация, признанная World Curling.
Measuring Device	**Измерительный прибор/циркуль**	Инструмент, определяющий, какой из камней ближе к центру дома или находится ли камень в доме.
Moving Stone	**Движущийся камень**	Камень, находящийся в движении, вызванном либо действием игрока, выполняющего бросок, либо соударением с другим камнем.
Non-Delivering Team	**Команда, не выполняющая бросок**	Команда из 4 игроков (команда из 2 игроков в смешанных парах), находящаяся в зоне проведения соревнований спортсменов, не контролирующая в данный момент игровую площадку
Officiated Play	**Контролируемые судьями игры**	Соревнование, в котором на протяжении всей сессии на каждой игровой дорожке присутствует один судья
Original Position of a Stone	**Исходное положение камня**	Положение на льду, в котором находился камень до момента его смещения
Out-of-play Position	**Аут**	Положение камня вне игры (например, касание боковой линии или полное пересечение бэк-лайн)
Out-turn	**Против часовой стрелки**	Вращение, придаваемое камню при выпуске игроком правшой, в результате которого камень вращается против часовой стрелки.
Pebble	**Пебл**	Капельки воды, нанесённые на лёд игровой площадки перед началом игры. Застывая, эти капли образуют бугорки, позволяющие

		уменьшить трение между льдом и движущимся камнем.
Peel	**Пил**	Вид броска, предназначенный для освобождения игровой зоны площадки от камня-защитника.
Playing End	**Игровая зона площадки**	Часть площадки, в сторону которой выполняются броски.
Point	**Очко**	По окончании энда одно очко даётся команде за каждый из её камней, находящихся в доме или касающихся его и расположенных ближе к центру дома, чем любой из камней соперника.
Port	**«Ворота»**	Пространство или промежуток между камнями
Positioned Stones	**Стационарные камни**	В соревнованиях среди смешанных пар два камня, устанавливаемые в определённые положения перед началом каждого энда.
Raise	**Рэйз**	Вид постановочного броска, при котором выпущенный игроком камень проталкивает другой камень.
Raise Take-out	**Рэйз-тэйк-аут/ Промоушн**	Вид броска тэйк-аут, при котором выпущенный камень попадает в другой камень, который в свою очередь выбивает третий камень.
Rings	**Круги**	См. Дом
Rock	**Камень**	См. Камень
Roll	**Ролл**	Движение камня в сторону после соударения с неподвижно стоящим камнем.
Rotation	**Вращение**	Направление вращения камня (по часовой стрелке или против часовой стрелки).
Round Robin	**Круговой турнир**	Соревнование, в котором каждая из команд играет со всеми остальными командами.
Score	**Счёт**	Количество очков, полученное командой в энде.
Scoring	**Определение счёта**	Команда получает одно очко за каждый свой камень, находящийся ближе к центру, чем любой из камней соперника.
Second Player	**Второй номер**	Игрок, выполняющий третий и четвёртый броски команды в каждом энде.
Sheet	**Игровая площадка**	Ледовая поверхность, на которой происходит игра.
Shot (stone or rock)	**«Лучше»**	В любой момент энда камень, находящийся ближе всего к центру дома.
Side Line	**Боковая линия**	Линия, расположенная по бокам (периметру) каждой игровой площадки.
Skip	**Скип**	Игрок, который руководит игрой команды.
Slider	**Слайдер**	Скользящий материал ботинка для кёрлинга.
Spare	**Запасной**	См. Alternate.
Start of	**Начало**	Соревнования начинаются с начала

Competition	**соревнований**	запланированного собрания команд или с начала первой тренировки перед соревнованием, в зависимости от того, что наступит раньше.
Start of a Game	**Начало игры**	Игра начинается в запланированное время для этой игры. Предматчевая разминка, а также тестовые постановочные броски также подпадают под действие официальных правил игры, за исключением случаев, когда в правилах или регламенте конкретно указывается различие для любого из них.
Stationary Stone	**Неподвижный камень**	Камень, стоящий неподвижно в игровой зоне площадки.
Stone	**Камень**	Спортивный снаряд, сделанный из гранита и выпускаемый игроками во время игры.
Stone Set in Motion	**Камень, приведённый в движение**	Неподвижно стоящий камень, приведённый в движение в результате соударения с движущимся камнем.
Sweeping	**Свипинг**	Возвратно-поступательные движения щёткой перед движущимся камнем, направленные на протирание или натирание ледовой поверхности.
Sweeping Device	**Оборудование для свипинга**	Инвентарь, используемый игроками для натирания/чистки ледовой поверхности перед движущимся камнем.
Swingy Ice	**Лёд с сильным свалом**	Состояние ледовой поверхности или камней, при котором появляется избыточный свал (отклонение траектории движения камня от прямой линии превышает норму).
Take-out	**Тэйк-аут**	Вид броска, при котором один камень выбивает из игры другой камень.
Team	**Команда**	Четыре игрока, играющих вместе. Команда может включать также пятого игрока (выполняющего роль запасного) и представителей команды. В соревновании смешанных пар команда состоит из одного мужчины и одной женщины и также может включать представителей команды.
Team Official Field of Play	**Зона проведения соревнований официальных лиц**	Зона позади табло счёта внутри бортов площадки или выделенная тренерская трибуна за бортами.
Team Time-Out	**Командный тайм-аут**	60-секундная встреча на игровой площадке между командой и одним из её членов, находящимся в зоне проведения соревнований официальных лиц.
Technical Time-Out	**Технический тайм-аут**	Остановка игры по просьбе команды или судьи для решения вопросов, касающихся правил, в случаях получения игроком травмы

		или возникновения других чрезвычайных ситуаций.
Tee	**Ти/центр дома**	Точный центр дома
Tee Line	**Ти-лайн**	Линия, проходящая по ширине всей площадки через центр дома параллельно хог-лайн и бэк-лайн.
Third Player	**Третий номер**	Игрок, выполняющий пятый и шестой броски команды в каждом энде.
Tie-breaker	**Тай-брейк**	Игра, которая проводится для изменения одинакового ранга команд по окончании кругового турнира для точного определения команд, выходящих в стадию плей-офф, претендующих на отборочные матчи или на вылет в низшую группу.
Top of the House	**Начало дома**	Зона внутри дома, расположенная между хог-лайн и ти-лайн.
Umpire	**Судья**	Человек, ответственный за проведение игры в соответствии с правилами.
Vice-Skip/ Mate/Acting Skip	**Вице-скип**	Игрок, который руководит игрой команды во время выполнения скипом своих бросков.
Weight	**Вес**	Сила/скорость, заданная камню при его выпуске.
Wheelchair Lines	**Линии кёрлинга на колясках**	Две линии, проходящие от хог-лайн до внешнего края ближайшей к ней окружности дома. Игрокам в кёрлинге на колясках разрешено начинать выполнение броска, расположив камень между этих линий.