



TALVIOLYMPIALAIS- / PARALYMPIALAISLAJI

CURLINGIN PELISÄÄNNÖT

JA

KILPAILUSÄÄNNÖT

CURLINGIN HENKI

Curling on taitoa ja perinteitä vaaliva peli. Hyvin suoritettu heitto on ilo silmälle. Yhtä suuri ilo on huomata, kuinka curlingin vanhoja perinteitä edelleen kunnioitetaan lajin aidon hengen mukaisesti. Curlingpelaaja kilpailee voittaakseen, mutta ei koskaan nöyryyttäkseen vastustajaansa. Aito curlingpelaaja ei pyri koskaan häiritsemään vastustajaansa tai muutoin estämään häntä pelaamasta parasta peliään, ja valitsee mieluummin häviön kuin vilpillisin keinoin saavutetun voiton.

Yksikään curlingpelaaja ei tietoisesti riko pelin sääntöjä tai sen perinteitä. Jos pelaaja kuitenkin vahingossa syyllistyy rikkeeseen, tuo hän sen huomattessaan itse ensimmäisenä ilmi.

Vaikka pelin päätavoitteena on ratkaista pelaajien paremmuus, curlingin henki vaatii kuitenkin urheiluhenkisyyttä, hyväntahtoista mieltä ja kunnioittavaa käyttäytymistä.

Curlingin hengen tulee vaikuttaa pelin sääntöjen tulkitsemiseen ja soveltamiseen, sekä kaikkien osapuolten käyttäytymiseen, niin jäällä kuin sen ulkopuolellakin.

TARKISTUSPROSESSI

Maailman Curlingliiton (WCF) Kilpailu- ja sääntökomitea tarkistaa curlingin peli- ja kilpailusäännöt vuosittain. Jäsenliitot voivat jättää WCF:lle ehdotuksia kirjallisessa muodossa tarkistusprosessia varten 15. toukokuuta mennessä. Ehdotuksista keskustellaan WCF:n vuosittaisessa kongressissa, ja niistä äänestetään WCF:n vuosikokouksessa.

MAAILMAN CURLINGLIITON MISSIO

Tehdä curlingista talviolympialaisten / talviparalympialaisten suosituin joukkuelaji.

WCF SECRETARIAT

3 Atholl Crescent

Perth PH1 5NG, Scotland

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

info@worldcurling.org www.worldcurling.org

SISÄLLYSLUETTELO

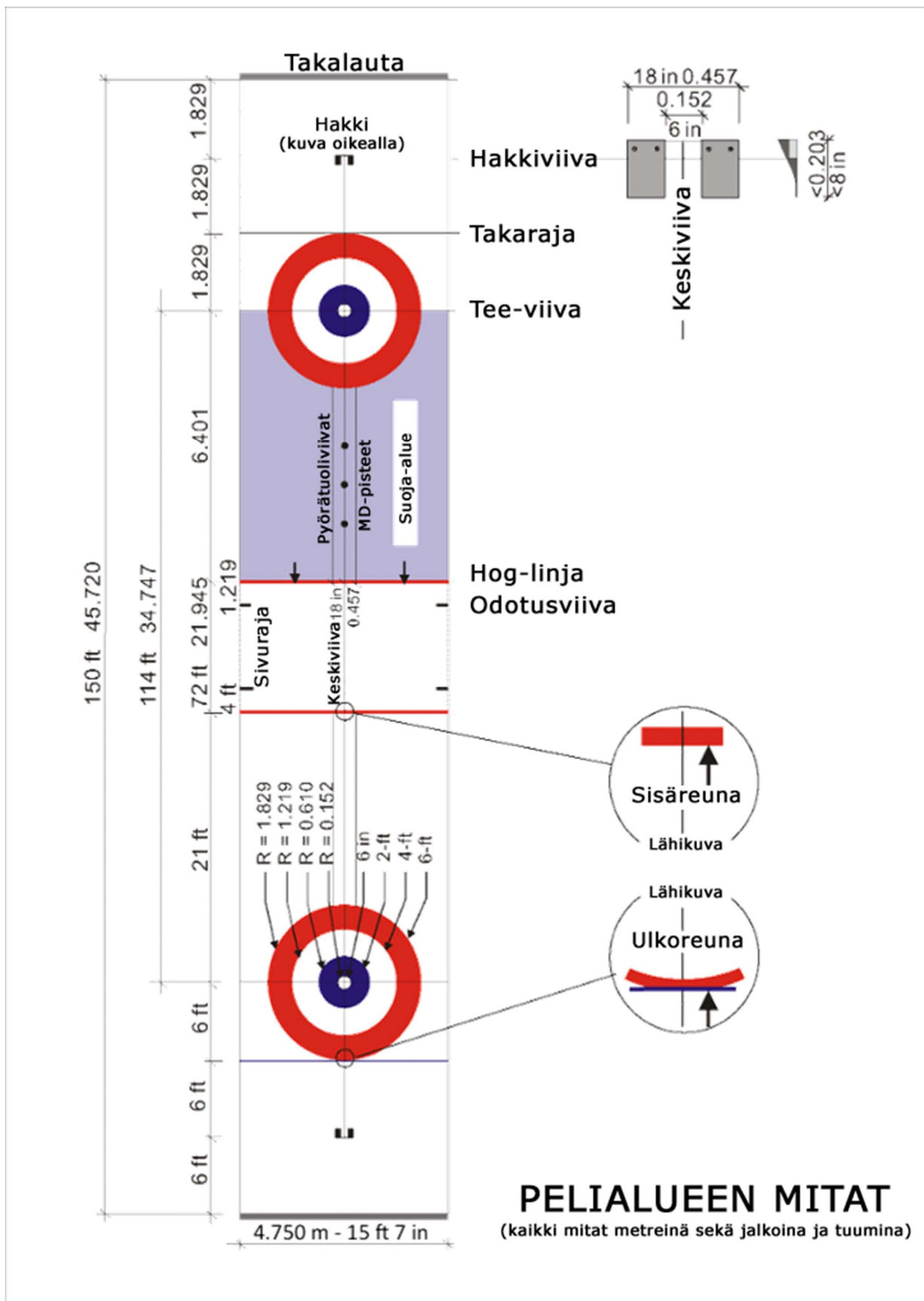
CURLINGIN HENKI.....	1
Sisällysluettelo	2
CURLINGIN PELISÄÄNNÖT.....	3
R1. CURLINGRATA.....	3
R2. CURLINGKIVET	5
R3. JOUKKUEET	6
R4. PELAAJIEN SJOITTUMINEN RADALLA	7
R5. HEITTÄMINEN.....	7
R6. SUOJA-ALUE (FGZ = FREE GUARD ZONE).....	9
R7. HARJAUS.....	9
R8. LIIKKUVIEN KIVIEN KOSKETTAMINEN	9
R9. PAIKALLAAN OLEVIEN KIVIEN LIIKKUMINEN	11
R10. VÄLINEET	11
R11. PISTELASKU.....	12
R12. KESKEYTYNEET PELIT	14
R13. PYÖRÄTUOLICURLING	14
R14. PARICURLING PYÖRÄTUOLIPELAAJILLE	15
R15. MIXED CURLING	15
R16. MIXED DOUBLES / PARICURLING	16
R17. KIELLETYT AINEET	19
R18. SOPIMATON KÄYTTÄYTYMINEN.....	19
CURLINGIN KILPAILUSÄÄNNÖT	20
C1. YLEISTÄ	20
C2. OSALLISTUVAT JOUKKUEET	20
C3. PELIASUT / VÄLINEET.....	21
C4. ALKUHARJOITTELU	23
C5. PELIEN PITUUS.....	23
C6. PELIAJAN MITTAAMINEN	23
C7. JOUKKUEEN AIKALISÄT / TEKNISET AIKALISÄT	25
C8. KIVIEN MÄÄRÄYTYMINEN / LAST STONE DRAW (LSD).....	25
C9. JOUKKUEIDEN SJOITUSTEN MÄÄRITTÄMINEN / DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)	28
C10. TUOMARIT.....	30
CURLINGIN TERMINOLOGIA.....	32
PUKUKOODI.....	38

CURLINGIN PELISÄÄNNÖT

Nämä säännöt ovat voimassa kaikissa otteluissa ja kilpailuissa, joissa toimivallan omaava curlingorganisaatio on hyväksynyt niiden soveltamisen.

R1. CURLINGRATA

- a) Radan pituus, mitattuna takalautojen sisäreunoista, on 45,720 m (150 jalkaa). Radan leveys, mitattuna sivurajojen sisäreunoista, on maksimissaan 4,750 m (15 jalkaa, 7 tuumaa). Tämä alue rajataan viivoilla tai jakajilla. Jos jo olemassa olevan rakennuksen koko ei salli tätä mittakaavaa, pituutta voidaan vähentää korkeintaan 44,501 metriin (146 jalkaan) asti ja leveyttä korkeintaan 4,420 metriin (14 jalkaan, 4 tuumaan) asti.
- b) Radan molemmissa päädyissä on sivurajojen välissä hyvin havaittavissa olevat samansuuntaiset linjat.
 - (i) Tee-viiva, jonka maksimileveys on 13 mm (1/2 tuumaa), sijoitetaan siten, että linjan keskipiste on 17,375 m (57 jalkaa) koko radan keskipisteestä.
 - (ii) Takaraja, jonka maksimileveys on 13 mm (1/2 tuumaa), sijoitetaan siten, että takarajan takareuna on 1,829 m (6 jalkaa) tee-viivan keskipisteestä.
 - (iii) Hog-linja, jonka leveys on 102 mm (4 tuumaa), sijoitetaan siten, että hog-linjan sisäreuna on 6,401 m (21 jalkaa) tee-viivan keskipisteestä.
 - (iv) Keskiviiva, jonka maksimileveys on 13 mm (1/2 tuumaa), yhdistää tee-viivojen keskipisteet ja jatkuu 3,658 m (12 jalkaa) tee-viivan keskipisteestä kohti takarajaa.
 - (v) Hakkiviiva, jonka pituus on 457 mm (1 jalka, 6 tuumaa) ja jonka maksimileveys on 13 mm (1/2 tuumaa), sijoitetaan samansuuntaisena tee-viivan kanssa keskiviivan molempiin päihin.
 - (vi) Odotusviiva, jonka pituus on 152 mm (6 tuumaa) ja jonka maksimileveys on 13 mm (1/2 tuumaa), sijoitetaan 1,219 m (4 jalkaa) hog-linjan ulkopuolelle molemmille puolille rataa hog-linjan kanssa samansuuntaisena.



- c) Pyörätuolicurling-tapahtumia varten molempiin päihin rataa sijoitetaan kaksi keskiviivan kanssa samansuuntaista ohutta pyörätuoliviivaa keskiviivan molemmille puolille, lähtien hog-linjasta ja ulottuen lähimmän pesäympyrän uloimmalle kaarelle, siten että pyörätuoliviivojen ulompi reuna on 457 mm (18 tuumaa) keskiviivasta.
- d) Keskipiste (Tee/Tee-piste) merkitään kummankin tee-viivan ja keskiviivan leikkauspisteeseen. Lisäksi radan molempiin päätyihin merkitään neljä samankeskistä ympyrää, joiden kaikkien keskipisteenä toimii tee-piste. Teeltä mitattuna uloimman ympyrän ulkoreunan säde on 1,829 m (6 jalkaa), seuraavaksi keskipistettä lähemmän ympyrän säde 1,219 m (4 jalkaa), seuraavaksi keskipistettä lähemmän ympyrän säde 610 mm (2 jalkaa) ja sisimmän ympyrän minimisäde on 152 mm (6 tuumaa).
- e) Kaksi hakkia asetetaan hakkiviivalle, keskiviivan molemmille puolille siten, että kummankin hakin sisäreuna on 76 mm (3 tuumaa) keskiviivan keskipisteestä. Hakkien leveyden ei tule ylittää 152 mm (6 tuumaa). Hakki kiinnitetään tarkoituksenmukaiseen materiaaliin ja tämän materiaalin sisäreuna asetetaan hakkiviivan sisäreunaa vasten siten, että itse hakit ulottuvat korkeintaan 203 mm (8 tuuman) päähän hakkiviivan etupuolelle. Jos jäähän tehdään syvennys hakkia varten, sen syvyys saa olla korkeintaan 38 mm (1,5 tuumaa).

R2. CURLINGKIVET

- a) Curlingkiven on oltava muodoltaan pyöreä. Kiven ympärysmitta saa olla enintään 914 mm (36 tuumaa) ja korkeuden on oltava vähintään 114 mm (4,5 tuumaa). Kivi, mukaan luettuna kahva ja pultti, saa painaa enintään 19,96 kg (44 paunaa), mutta sen tulee painaa vähintään 17,24 kg (38 paunaa).
- b) Jokainen joukkue käyttää kahdeksan kiven sarjaa, jossa kaikilla kivillä on samanvärinen kahva ja jokainen sarjan kivi on toisistaan erotettavissa hyvin näkyvillä merkinnöillä. Jos kivi vahingoittuu pelin aikana eikä sillä ole enää mahdollista pelata, kivi vaihdetaan uuteen kiveen. Jos uutta kiveä ei ole saatavilla, jokin jo päässä heitetty kivi heitetään toisen kerran.
- c) Jos kivi menee pelin aikana rikki, joukkueet päättävät ”curlingin hengen” mukaisesti, mihin korvaava kivi/kivet sijoitetaan. Jos asiasta ei päästä sopimukseen, pää pelataan uudelleen.
- d) Kivi, joka pyörähtää liikkeessään yläkautta ympäri, jää kyljelleen tai pohja ylöspäin, on poistettava välittömästi pelistä.
- e) Jos kiven kahva irtoaa kokonaisuudessaan heiton aikana, heittäneellä pelaajalla on oikeus antaa pelin jatkaa normaalisti tai uusia heittonsa sen jälkeen, kun heiton seurauksena mahdollisesti liikkuneet kivet on ensin asetettu takaisin alkuperäisille paikoilleen.
- f) Heitetty kivi, joka ei kokonaan ylitä pelipäädyn hog-linjaa on välittömästi poistettava pelistä, paitsi silloin kun se on osunut pelissä olevaan kiveen, eikä sen vuoksi ole ylittänyt hog-linjaa.
- g) Kivi, joka ylittää pelipäädyn takarajan kokonaisuudessaan, poistetaan välittömästi pelistä.
- h) Kivi, joka osuu radan sivussa olevaan jakajaan tai koskettaa sivurajaa, on välittömästi poistettava pelistä ja sen pääsy viereisille radoille on estettävä.

i) Kivien sijaintia saa mitata vain silmämääräisesti siihen asti, kunnes pään viimeinen kivi on pysähtynyt, paitsi silloin, kun halutaan määrittää, onko jokin kivi pelissä, tai jos ennen pään toista, kolmatta, neljättä tai viidettä kiveä halutaan määrittää, onko kivi suoja-alueella (Free Guard Zone).

j) Joukkueet eivät saa tehdä muutoksia pelikiviinsä tai asettaa mitään esineitä kiviensä päälle.

R3. JOUKKUEET

a) Joukkue muodostuu neljästä pelaajasta, joista jokainen heittää kaksi kiveä jokaisessa päässä, kuitenkin niin, että heittovuoro vaihtelee joukkueiden välillä jokaisen heitetyn kiven jälkeen.

b) Joukkue ilmoittaa heittojärjestyksensä, sekä kapteeninsa ja varakapteeninsa ennen pelin alkua, ja säilyttää tämän heittojärjestyksen ja pelipaikat koko pelin ajan säännön d) ii) mukaisesti. Joukkue, joka muuttaa heittojärjestystään ilman päätuomarin (Chief Umpire, CU) lupaa ottelun aikana, joutuu luovuttamaan ottelun, ellei järjestystä muutettu silloin, kun joukkue otti varapelaajan käyttöön.

c) Jos joku joukkueen pelaajista puuttuu pelin alkamishetkellä, joukkue voi:

- (i) aloittaa pelin kolmella pelaajalla, jolloin kaksi ensimmäistä pelaajaa heittää kukin kolme kiveä, ja heittojärjestyksessä kolmas pelaaja kaksi kiveä. Tässä tapauksessa puuttuva pelaaja voi paikalle saapuessaan tulla mukaan peliin ilmoitetulle heittopaikalle, kun seuraava uusi pää alkaa; tai
- (ii) aloittaa pelin käyttämällä joukkueen virallista varapelaajaa.

d) Jos pelaaja ei kykene jatkamaan pelissä, joukkue voi:

- (i) jatkaa peliä kolmen pelaajan voimin, jolloin pelin jättänyt pelaaja voi palata peliin uudestaan vain, kun uusi pää on alkamassa. Pelaaja voi poistua ja palata peliin vain kerran ottelun aikana; tai
- (ii) ottaa peliin etukäteen ilmoitetun varapelaajan seuraavan uuden pään alussa, jolloin heittojärjestystä ja kapteenin ja varakapteenin pelipaikkoja on mahdollista muuttaa, (jolloin muutettu heittojärjestys on voimassa loppupelin ajan), eikä pelin jättänyt pelaaja voi enää tulla mukaan peliin.

e) Joukkueessa täytyy olla vähintään kolme pelaajaa, ja jokaisen pelaajan tulee heittää hänelle kuuluvat kivet jokaisessa päässä.

f) Kilpailuissa, joissa varapelaajat sallitaan, joukkue voi ilmoittaa etukäteen vain yhden varapelaajan, jota käytetään kyseisessä kilpailussa. Jos asian suhteen tapahtuu rike, rikkeen tehnyt joukkue joutuu luovuttamaan ottelun.

g) Jos pelaaja pystyy heittämään vain ensimmäisen hänelle kuuluvan kiven, eikä hän pysty heittämään toista kiveään, kuluva pää pelataan loppuun seuraavan menettelytavan mukaisesti. Jos pelaaja on:

- (i) ykkösheittäjä, kakkosheittäjä heittää hänen kivensä
- (ii) kakkosheittäjä, ykkösheittäjä heittää hänen kivensä
- (iii) kolmosheittäjä, kakkosheittäjä heittää hänen kivensä
- (iv) nelosheittäjä, kolmosheittäjä heittää hänen kivensä

h) Jos heittovuorossa oleva pelaaja ei pysty heittämään kumpaakaan kiveään pään aikana, kuluva pää pelataan loppuun seuraavan menettelytavan mukaisesti. Jos pelaaja on:

- (i) ykkösheittäjä, kakkosheittäjä heittää kolme kiveä, kolmosheittäjä heittää kolme kiveä ja nelosheittäjä heittää kaksi viimeistä kiveä.
- (ii) kakkosheittäjä, ykkösheittäjä heittää kolme kiveä, kolmosheittäjä heittää kolme kiveä ja nelosheittäjä heittää kaksi viimeistä kiveä.
- (iii) kolmosheittäjä, ykkösheittäjä heittää kolmosheittäjän ensimmäisen kiven, kakkosheittäjä kolmosheittäjän toisen kiven ja nelosheittäjä kaksi viimeistä kiveä.
- (iv) nelosheittäjä, kakkosheittäjä heittää nelosheittäjän ensimmäisen kiven ja kolmosheittäjä nelosheittäjän toisen kiven.

R4. PELAAJIEN SJOITTUMINEN RADALLA

a) Heittovuoroaan odottava joukkue:

- (i) Heittosuorituksen aikana pelaajat seisovat paikallaan sivurajalla odotusviivojen välissä. Kuitenkin:

- 1) kapteeni ja/tai varakapteeni voivat olla paikallaan pelipäädyn takarajan takana, mutta eivät saa häiritä heittävän joukkueen kapteenin tai varakapteenin asettumista pesässä.
- 2) heittovuoroaan odottavan joukkueen pelaaja, joka on seuraavana heittovuorossa, voi asettautua heittopäättyyn, sivurajalle, hakkien taakse.

- (ii) Vuoroaan odottavan joukkueen pelaajat eivät saa seistä tai liikkua siten, että se estää, häiritsee tai hermostuttaa heittovuorossa olevaa joukkuetta. Jos tällaista tapahtuu, tai jokin ulkopuolinen tekijä häiritsee pelaajaa heiton aikana, pelaajalla on mahdollisuus joko antaa kiven olla siinä, mihin se pysähtyi heiton seurauksena, tai heittää kivi uudestaan, kunhan kaikki heittokiven osumasta mahdollisesti liikkuneet pelikivet on ensin asetettu takaisin alkuperäisille paikoilleen.

b) Heittävä joukkue:

- (i) Kapteeni on vastuussa pesästä. Varakapteeni on vastuussa pesästä silloin, kun kapteeni on heittovuorossa, tai kun kapteeni ei ole paikalla.
- (ii) Silloin kun joukkue on heittovuorossa, pesästä vastuussa olevan pelaajan tulee sijoittua pelipäädystä olevalle jääalueelle siten, että vähintään yksi jalka/pyörä on hog-linjan sisäpuolelle radalla, jolla joukkue pelaa silloin, kun joukkue heittää.
- (iii) Pelaajien sääntöjen vastainen sijoittuminen radalla johtaa siihen, että heitetty kivi poistetaan pelistä, ja joukkue, joka ei syylistynyt rikkeeseen, asettaa paikaltaan liikkuneet kivet takaisin niille paikoille, joissa ne olivat ennen rikkeen tapahtumista.

R5. HEITTÄMINEN

- a) Jos pelin aloittavaa joukkuetta ei ole määritetty tee-heiton (LSD) avulla tai muilla keinoin ennen peliä, joukkueet heittävät kolikkoa siitä, kumpi joukkue heittää ensimmäisen kiven pelin ensimmäisessä päässä. Tämä järjestys säilyy aina siihen asti, kunnes jompikumpi joukkue on saanut pisteitä, jonka jälkeen seuraavan päään aloittaa joukkue, joka on viimeksi saanut pisteitä.
- b) Joukkue, joka heittää ensimmäisen kiven pelin ensimmäisessä päässä, saa valita kiviensä kahvojen värin tulevan pelin ajaksi, ellei väriä ole etukäteen määritelty.

- c) Oikeakätisen pelaajan on heitettävä keskiviivan vasemmalla puolella olevalta hakilta, ja vasenkätisen keskiviivan oikealla puolella olevalta hakilta. Kivi, joka heitetään väärältä hakilta, poistetaan pelistä ja joukkue, joka ei ollut heittovuorossa asettaa sen osumasta mahdollisesti liikkuneet kivet takaisin alkuperäisille paikoilleen.
- d) Curlingkivi pitää heittää käyttäen kiven kahvaa.
- e) Heitettäessä kiven on oltava selvästi irti kädestä, ennen kuin kivi koskettaa heittopäädyn hog-linjaa. Jos näin ei tapahdu, heittävän joukkueen on välittömästi itse poistettava kivi pelistä.
- f) Jos hog-linjavirheen tehnyttä kiveä ei kuitenkaan välittömästi poisteta pelistä ja se osuu muihin kiviin, heittävä joukkue poistaa heitetyn kiven pelistä ja joukkue, joka ei ollut heittovuorossa asettaa heittokiven osumasta mahdollisesti liikkuneet kivet takaisin alkuperäisille paikoilleen.
- g) Kivi lasketaan heitetyksi, jos se koskettaa heittopäädyn tee-viivaa (hog-linjaa pyörätuolicurlingissa). Jos kivi ei ole ehtinyt koskettaa heittopäädyn kyseistä viivaa/linjaa, se voidaan palauttaa pelaajalle ja heittää uudestaan.
- h) Jokaisen pelaajan on oltava valmiina heittämään vuorollaan, eikä heittoon saa käyttää kohtuuttomasti aikaa.
- i) Jos pelaaja vahingossa heittää vastapuolen kiven, annetaan sen kulkea loppuun asti, minkä jälkeen sen paikalle vaihdetaan oman joukkueen kivi.
- j) Jos pelaaja heittää kiven väärällä heittovuorolla, päätä jatketaan ikään kuin virhettä ei olisi tapahtunut. Pelaaja, jonka vuoro jäi virheen takia väliin, heittää kyseisessä päässä joukkueensa viimeisen kiven. Jos ei päästä yksimielisyyteen siitä, minkä pelaajan vuoro jäi väliin, niin virheen tehneen joukkueen ykkösheittäjä heittää joukkueensa viimeisen kiven kyseisessä päässä.
- k) Jos joku joukkueen pelaajista heittää epähuomiossa samassa päässä liian monta kiveä, päätä jatketaan ikään kuin erehdystä ei olisi tapahtunut ja virheen tehneen joukkueen nelosheittäjän kivien määrää kyseisessä päässä vähennetään virheen mukaisesti. Jos kyseisessä päässä viimeisenä heittävä pelaaja heittää epähuomiossa liian monta kiveä, viimeisin heitetty kivi poistetaan pelistä ja se joukkue, joka ei syyllistynyt rikkeeseen, asettaa kaikki heiton seurauksena liikkuneet kivet takaisin niille paikoille, joissa kivet olivat ennen rikkeen tapahtumista.
- l) Jos joukkue heittää kaksi kiveä peräkkäin samassa päässä:
- (i) Toinen, virheellisesti heitetty kivi poistetaan pelistä ja joukkue, joka ei ollut heittovuorossa asettaa heittokiven osumasta mahdollisesti liikkuneet kivet takaisin alkuperäisille paikoilleen. Pelaaja, joka heitti vahingossa tämän toisen kiven, heittää sen uudelleen oman joukkueensa viimeisenä kivenä kyseisessä päässä.
 - (ii) Jos erehdys havaitaan vasta, kun uusi kivi on jo ehditty heittää, pää on pelattava uudestaan.
- m) Jos väärä joukkue heittää pään ensimmäisen kiven:
- (i) Jos virhe huomataan, kun vasta ensimmäinen kivi on heitetty, pää aloitetaan uudestaan.
 - (ii) Jos virhe havaitaan vasta, kun pään toinen kivi on jo ehditty heittää, peliä jatketaan ikään kuin virhettä ei olisi tapahtunut.

R6. SUOJA-ALUE (FGZ = FREE GUARD ZONE)

- a) Kiven, joka on pelipäädyn tee-viivan ja hog-linjan välissä, eikä kuitenkaan kosketa pesää, katsotaan olevan suoja-alueella. Lisäksi kivet, jotka ovat osuneet suoja-alueella jo olleisiin kiviin eivätkä sen seurauksena ole ylittäneet hog-linjaa kokonaisuudessaan (vaan ovat hog-linjan edessä tai sen päällä), lasketaan myös suoja-alueella oleviksi kiviksi.
- b) Jos ennen pään kuudetta kiveä heitetty kivi osuu joko suoraan tai välillisesti vastustajan suoja-alueella sijaitsevaan kiveen ja siirtää sen pelialueen ulkopuolelle, tämä heitetty kivi poistetaan pelistä ja joukkue, joka ei ollut heittovuorossa asettaa heittokiven osumasta liikkuneet kivet takaisin alkuperäisille paikoilleen.

R7. HARJAUS

- a) Harjaamisliike voi tapahtua mihin suuntaan tahansa (liikkeen ei tarvitse peittää koko kiven leveyttä), mutta liike on lopetettava kiven jommallekummalle puolelle, siten ettei liikkuvan kiven eteen jää minkäänlaisia roskia.
- b) Paikallaan olevaa kiveä ei voi harjata. Sen pitää ensin liikkua esimerkiksi heiton tai osuman seurauksena. Kiveä, joka liikkuu joko suoran tai välillisen osuman seurauksena, saa harjata pelipäädyn tee-viivan etupuolella yksi tai useampi sen joukkueen jäsenistä, jolle kivi kuuluu.
- c) Kaikki pelaajat saavat puhdistaa jään pintaa ennen seuraavan kiven heittämistä.
- d) Heitettyä kiveä saa harjata tee-viivojen välissä yksi tai useampi sen joukkueen jäsenistä, jolle kivi kuuluu.
- e) Vastustajan kiviä on sallittua harjata vain pelipäädyn tee-viivan takana. Vastustajan kiveä ei saa alkaa harjata, ennen kuin se on koskettanut pelipäädyn tee-viivaa.
- f) Tee-viivan takana pelipäädystä vain yksi pelaaja kummastakin joukkueesta saa harjata samalla kertaa. Tämä pelaaja voi olla kuka tahansa heittävän joukkueen pelaaja, mutta vastapuolen joukkueesta vain kapteeni tai varakapteeni.
- g) Tee-viivan takana joukkueella on etuoikeus harjata omaa kiveään, mutta se ei saa estää tai häiritä vastapuolen joukkueen harjausta, jos heidän pelaajansa haluaa harjata samaa kiveä.
- h) Jos harjatessa tapahtuu rike, joukkue, joka ei syyllistynyt rikkeeseen, saa päättää antaako pelin jatkua muuttamatta kivien paikkaa, tai joukkue voi asettaa heittokiven ja mahdolliset muut kivet, joihin heittokivellä olisi ollut vaikutusta, sinne minne ne joukkueen mielestä olisivat sijoittuneet, jos heittokiveen ei olisi osuttu.

R8. LIIKKUVIEN KIVIEN KOSKETTAMINEN

- a) Heittopäädyn tee-viivan ja pelipäädyn hog-linjan välissä:

- (i) Jos liikkuvaa kiveä kosketetaan tai kivi koskettaa jostain syystä sen joukkueen pelaajaa tai välineitä, jolle kivi kuuluu, rikkeen tehnyt joukkue poistaa kiven välittömästi pelistä. Jos heittävä pelaaja tekee niin sanotun kaksoiskosketuksen kiveä heittäessään ennen heittopäädyn hog-linjaa, tällaista kaksoiskosketusta ei tulkita rikkeeksi.
 - (ii) Jos liikkuvaa kiveä kosketetaan tai kivi koskettaa jostain syystä vastapuolen joukkueen pelaajaa tai välineitä, tai jos kivi liikkuu jonkin ulkopuolisen tekijän vuoksi:
 - 1) Jos kivi, johon koskettiin, oli heittokivi sillä hetkellä, se heitetään uudestaan.
 - 2) Jos kivi ei ollut heittokivi kosketushetkellä, joukkue, jolle se kuuluu, sijoittaa sen siihen paikkaan, johon he olisivat oikeudenmukaisesti ajatellen kuvitelleet kiven päätyvän, mikäli siihen ei olisi koskettu.
- b) Pelipäädyn hog-linjan sisäpuolella:
- (i) Jos liikkuvaa kiveä kosketetaan, tai kivi koskettaa jostain syystä sen joukkueen pelaajaa tai välineitä, jolle kivi kuuluu, kivien annetaan pysähtyä paikoilleen, minkä jälkeen joukkue, joka ei syyllistynyt rikkeeseen voi vaihtoehtoisesti:
 - 1) poistaa kosketetun kiven pelistä ja asettaa kaikki kivet, jotka liikkuvat rikkeen seurauksena alkuperäisille paikoilleen; tai
 - 2) jättää kivet niille paikoille, joille ne pysähtyivät; tai
 - 3) sijoittaa ne niille paikoille, joille he olisivat oikeudenmukaisesti ajatellen kuvitelleet kivien päätyvän, jos niihin ei olisi koskettu.
 - (ii) Jos liikkuvaa kiveä kosketetaan tai kivi koskettaa jostain syystä vastapuolen joukkueen pelaajaa tai välineitä, kivien annetaan pysähtyä paikoilleen, minkä jälkeen joukkue, joka ei syyllistynyt rikkeeseen sijoittaa kivet niille paikoille, joille he olisivat oikeudenmukaisesti ajatellen kuvitelleet kivien päätyvän, jos niihin ei olisi koskettu.
 - (iii) Jos liikkuvaa kiveä koskettaa jokin ulkopuolinen tekijä, kivien annetaan pysähtyä paikoilleen, minkä jälkeen ne sijoitetaan niille paikoille, joille ne olisivat päätyneet, jos välikohtausta ei olisi sattunut. Jos joukkueet eivät pääse yhteisymmärrykseen kivien sijainnista, kivi heitetään uudestaan sen jälkeen, kun sen osumasta liikkuneet kivet on ensin sijoitettu alkuperäisille paikoilleen. Jos kivien alkuperäisestä sijainnista ei päästä yhteisymmärrykseen, pää pelataan uudelleen.
- c) Last Stone Draw (LSD) -kivet:
- (i) Jos pelivuorossa olevan joukkueen jäsen koskettaa liikkuvaa kiveä, tai aiheuttaa sen, että kiveen osutaan, kivi poistetaan pelistä ja heiton etäisyydeksi merkitään 1.996 m (6 jalkaa, 6,5 tuumaa).
 - (ii) Jos liikkuvaa kiveä kosketetaan tai kivi koskettaa jostain syystä vastapuolen joukkueen jäsentä, kivi heitetään uudelleen.
 - (iii) Jos liikkuvaa kiveä koskettaa jokin ulkopuolinen tekijä, kivi heitetään uudelleen.
- d) Jos liikkuvaan kiveen osuu kivi, joka kimpoaa radan jakajasta, joukkue, joka ei ollut sillä hetkellä heittovuorossa, sijoittaa kivet niille paikoille, joille he olisivat oikeudenmukaisesti ajatellen kuvitelleet kivien päätyvän, jos niihin ei olisi koskettu.

R9. PAIKALLAAN OLEVIENT KIVIEN LIIKKUMINEN

- a) Jos jommankumman joukkueen pelaaja liikuttaa paikallaan olevaa kiveä, joka ei olisi vaikuttanut liikkuvan kiven kulkureittiin, liikkuneen kiven asettaa paikalleen joukkue, joka ei syöllistynyt rikkeeseen.
- b) Jos jokin ulkopuolinen tekijä liikuttaa paikallaan olevaa kiveä, joka ei olisi vaikuttanut liikkuvan kiven kulkureittiin, kivi asetetaan yhteisymmärryksessä sen alkuperäiselle paikalle.
- c) Jos jommankumman joukkueen pelaaja liikuttaa paikallaan olevaa kiveä, joka olisi muuttanut liikkuvan kiven suuntaa, kivien annetaan pysähtyä paikoilleen, minkä jälkeen joukkue, joka ei syöllistynyt rikkeeseen voi vaihtoehtoisesti:
- (i) jättää kivet niille paikoille, joille ne pysähtyivät; tai
 - (ii) poistaa pelistä kiven, jonka suunta olisi muuttunut, jos paikallaan olevaa kiveä ei olisi kosketettu ja asettaa kaikki rikkeen seurauksena mahdollisesti liikkuneet kivet paikoilleen; tai
 - (iii) asettaa kivet niille paikoille, joille ne oikeudenmukaisesti ajatellen olisivat päätyneet, jos mihinkään kiveen ei olisi kosketettu.
- d) Jos paikallaan olevaa kiveä, joka olisi muuttanut liikkuvan kiven suuntaa, liikuttaa jokin ulkopuolinen voima, kivien annetaan pysähtyä paikoilleen, minkä jälkeen ne sijoitetaan niille paikoille, joille ne olisivat päätyneet, jos kiveä ei olisi liikutettu. Jos joukkueet eivät pääse yhteisymmärrykseen kivien sijainnista, kivi heitetään uudestaan sen jälkeen, kun sen osumasta liikkuneet kivet on ensin sijoitettu alkuperäisille paikoilleen. Jos kivien alkuperäisestä sijainnista ei päästä yhteisymmärrykseen, pää pelataan uudelleen.
- e) Jos paikallaan oleva kivi liikkuu radan jakajasta kimpoavan kiven seurauksena, joukkue, joka ei ollut heittovuorossa asettaa kivet alkuperäisille paikoilleen.
- f) Last Stone Draw (LSD) -kivet:
- (i) Jos heittovuorossa olevan joukkueen jäsen liikuttaa paikallaan olevaa kiveä, tai tekee jotain, mikä saa kiven liikkumaan, ennen kuin toimitsija on suorittanut mittauksen loppuun, kivi poistetaan ja sen etäisyydeksi merkitään 1.996 m (6 jalkaa, 6,5 tuumaa).
 - (ii) Jos vastapuolen joukkueen jäsen liikuttaa paikallaan olevaa kiveä, tai tekee jotain, mikä saa kiven liikkumaan, ennen kuin toimitsija on suorittanut mittauksen loppuun, heittovuorossa oleva joukkue asettaa kiven takaisin sille paikalle, jossa kivi oli ennen rikkeen tapahtumista.
 - (iii) Jos jokin ulkopuolinen voima liikuttaa paikallaan olevaa kiveä, tai saa sen liikkumaan, ennen kuin toimitsija on suorittanut mittauksen loppuun, heittovuorossa oleva joukkue asettaa kiven takaisin sille paikalle, jossa kivi oli ennen rikkeen tapahtumista.

R10. VÄLINEET

- a) Kukaan pelaaja ei saa vahingoittaa jään pintaa välineillään, tai jättämällä jäähän kämmenen tai muiden kehonosien jälkiä. Tilanteessa toimitaan seuraavasti:

1. rikkomus = 1. virallinen varoitus, korjataan vahinko
2. rikkomus = 2. virallinen varoitus, korjataan vahinko
3. rikkomus = korjataan vahinko ja pelaaja poistetaan pelistä

- b) Mitään välineitä ei saa jättää lojumaan minnekään jään pinnalle.
- c) Joukkueet eivät saa käyttää pelin aikana kommunikointiin elektronisia laitteita tai muuta laitetta äänen muuntelemiseen. Pelien aikana ei sallita sellaisten elektronisten laitteiden käyttöä, joista radalla olevat pelaajat voivat saada jotain tietoa. Poikkeuksen muodostavat sekuntikellot, joita saa käyttää heittoaikojen mittaamiseen.
- d) Pilliä tai muuta merkinantovälinettä voidaan käyttää tapauksissa, joissa siihen on lääketieteellinen syy, mutta vain sen jälkeen, kun Maailman Curlingliittoa (WCF) on ensin konsultoitu asiasta, ja heiltä on saatu välineen käyttöön kirjallinen lupa.
- e) Kun käytetään kunnolla toimivaa elektronista hog-linjatunnistinta:
 - (i) Kahva tulee aktivoida kunnolla ennen heittoa niin, että se toimii heiton aikana, tai kivi tulkitaan hog-linjavirheen tehneeksi.
 - (ii) Hanskaa tai rukkasta ei saa pitää heittokädessä heiton aikana. Jos asiassa tapahtuu rike, heitetty kivi poistetaan pelistä, ja joukkue, joka ei syylistynyt rikkeeseen, asettaa paikaltaan liikkuneet kivet takaisin niille paikoille, joissa ne olivat ennen rikkeen tapahtumista.
- f) Työntökepin käyttöä rajoitetaan seuraavasti:
 - (i) Ei saa käyttää missään Maailman Curlingliiton kilpailussa tai karsinnassa, lukuun ottamatta pyörätuolicurling-tapahtumia.
 - (ii) Pelaajien, jotka päättävät käyttää työntökeppiä, tulee käyttää työntökeppiä kaikkien kiviensä heittämiseen koko pelin ajan.
 - (iii) Työntökeppi saa toimia vain käsivarren/käden jatkeena, eikä tuoda muunlaista mekaanista hyötyä.
 - (iv) Kaikkien työntökeppien tulee noudattaa pyörätuolicurlingia koskevia määräyksiä.
 - (v) Tutustu dokumenttiin *”WCF recommendations for Delivery Sticks in Recreational Play”* saadaksesi lisätietoa työntökeppien käytöstä curlingkilpailuissa, joissa ei käytetä pyörätuolia.

R11. PISTELASKU

- a) Pelin voittaja määräytyy sen mukaan, kummalla joukkueella on suurempi pistemäärä, kun kaikki peliin kuuluvat päät on pelattu loppuun. Voitto ratkeaa myös, jos toinen joukkue luovuttaa pelin tai toinen joukkue on matemaattisesti eliminoitu, kunhan sääntöjen edellyttämä vähimmäismäärä päitä on pelattu. Matemaattisesti eliminoitu joukkue saa pelata meneillään olevan pään loppuun, mutta uutta päätä ei voi enää aloittaa. Jos joukkue tulee kuitenkin matemaattisesti eliminoiduksi ottelun viimeisessä päässä, pelaaminen tulee lopettaa sillä hetkellä, kun joukkue on eliminoitu, eikä kyseistä päätä enää pelata loppuun. Jos pistetilanne on tasan, kun kaikki peliin kuuluvat päät on pelattu, pelataan jatkopäitä siihen asti, että toinen joukkue saa pisteitä ja ensimmäisenä jatkopäistä pisteitä saava joukkue voittaa koko pelin.
- b) Kun kaikki pään kivet on heitetty, joukkue saa yhden pisteen jokaisesta omasta kivistään, joka on pesässä tai koskettaa sitä, ja on lähempänä keskipistettä kuin yksikään vastustajan kivi.
- c) Pään tulos selviää, kun päästä vastuussa olevat kapteenit tai varakapteenit päätyvät yksimielisyyteen tuloksesta. Jos ennen yhteisen tulospäätöksen syntymistä kiviä, jotka olisivat saattaneet vaikuttaa pään

tulokseen, liikkuu pois alkuperäiseltä paikaltaan, saa joukkue, joka ei syylistynyt rikkeeseen, itselleen hyödyn, jonka muutoin olisivat kenties saaneet vasta mittauksen seurauksena.

d) Pään tulosta päätettäessä käytetään mittavälinettä, elleivät joukkueet pysty silmämääräisesti arvioimaan, mitkä kivet ovat lähimpänä tee-pistettä tai koskettaako jokin kivi pesää. Mittaus suoritetaan teepisteestä kiven lähimpänä olevaan kylkeen. Kuka tahansa kummankin joukkueen yksi jäällä oleva pelaaja saa seurata mittauslaitteella tehtävää mittausta.

e) Jos kaksi tai useampi kivi on niin lähellä tee-pistettä, että mittavälinettä ei pystytä käyttämään, määritelmä kiven sijainnista tehdään silmämääräisesti.

f) Jos määritelmää ei pystytä tekemään silmämääräisesti tai mittavälineen avulla, kiviä pidetään samanarvoisina, ja:

- (i) jos kivet olisivat määrittäneet päästä pisteitä saavan joukkueen, pää katsotaan nollapääksi.
- (ii) jos kivet olisivat määrittäneet lisäpisteitä joukkueelle, joka oli jo saamassa kyseisestä päästä pisteitä, vain ne kivet lasketaan tulokseen, jotka ovat mitattuja kiviä lähempänä keskipistettä.

g) Jos ennen yhteisen tulospäätöksen syntymistä jokin ulkopuolinen tekijä aiheuttaa tulokseen vaikuttavien kiven paikaltaan siirtymisen, toimitaan seuraavasti:

- (i) jos kivet olisivat määrittäneet päästä pisteitä saavan joukkueen, pää pelataan uudestaan.
- (ii) jos toinen joukkue oli jo saamassa pisteen tai pisteitä kyseisestä päästä, ja paikaltaan siirtynyt kivi tai kivet olisivat voineet kasvattaa heidän pistemääräänsä, tämä joukkue saa päättää haluaako pelata pään uudestaan vai pitää pisteet, jotka on varmasti jo saanut.

h) Joukkue voi luovuttaa pelin vain silloin, kun se on heittäjänä joukkueena. Jos joukkue haluaa luovuttaa pelin ennen kuin käynnissä oleva pää on pelattu loppuun, kyseisen pään tulos määritetään siinä tapauksessa seuraavalla tavalla:

- (i) Jos molemmilla joukkueilla on kiviä jäljellä, merkitään "X":t tulostaululle.
- (ii) Jos vain toinen joukkue on heittänyt kaikki kivensä:

- 1) Jos kaikki kivensä heittäneellä joukkueella on pistekivi(ä), pisteitä ei lasketa ja "X":t merkitään tulostaululle, ellei pisteiden merkintä ole tarpeen lopputuloksen määrittämiseen.
- 2) Jos joukkueella, joka ei heittänyt kaikkia kiviään, on pistekiviä, merkitään pisteet tulostaululle.
- 3) Jos kummallakaan joukkueella ei ole pistekiviä, molemmille joukkueille merkitään "X":t tulostaululle.

i) Jos joukkue ei ole paikalla valmiina aloittamaan peliä määrättynä aikana, toimitaan seuraavasti:

- (i) Jos pelin alkamisen viive on 01:00–14:59 minuuttia (01:00–09:59 minuuttia Paricurling-otteluissa), joukkue, joka ei syylistynyt rikkeeseen saa yhden pisteen ja halutessaan viimeisen kiven edun varsinaiseen ensimmäiseen päähän, jonka joukkueet pelaavat ottelussa. Ensimmäinen pää katsotaan tällöin pelatuksi.
- (ii) Jos pelin alkamisen viive on 15:00–29:59 minuuttia (10:00–19:59 minuuttia Paricurling-otteluissa), joukkue, joka ei syylistynyt rikkeeseen saa toisen pisteen ja halutessaan viimeisen kiven

edun varsinaiseen ensimmäiseen päähän, jonka joukkueet pelaavat ottelussa. Kaksi päätä katsotaan tällöin pelatuksi.

(iii) Jos peli ei ole alkanut, kun peliaikaa on kulunut 30:00 minuuttia (20:00 minuuttia Paricurling-otteluissa), joukkue, joka ei syylistynyt rikkeeseen, tulkitaan voittajaksi luovutusvoiton saaneena.

j) Luovutetun pelin tulokseksi merkitään "W – L" (Win – Loss), (suom. "V – H" = voitto - häviö).

R12. KESKEYTYNEET PELIT

Mikäli peli jostain syystä keskeytyy, sitä jatketaan myöhemmin täsmälleen siitä tilanteesta, jossa se keskeytyi. Sellaisissa tapauksissa, että kivet joudutaan siirtämään pois jään huoltoa varten (pääjääntekijän päätuomarin ja WCF:n teknisen edustajan yhteisellä päätöksellä), pää pelataan uudelleen.

R13. PYÖRÄTUOLICURLING

a) Kivet heitetään paikallaan olevasta pyörätuolista.

b) Kun kivi heitetään hakin ja etupesän ulkoreunan väliseltä alueelta, heiton alkaessa kivi on asetettava keskiviivan päälle. Kun kivi heitetään etupesän ulkoreunan ja hog-linjan väliseltä alueelta, heiton alkaessa kiven on oltava kokonaisuudessaan pyörätuoliviivojen sisällä.

c) Heiton aikana heittävän pelaajan jalat eivät saa koskea jäätä, ja pyörätuolin renkaiden tulee pysyä kontaktissa jään kanssa.

Heitto suoritetaan perinteisellä tavalla kädellä tai käyttäen työntökeppiä, joka noudattaa pyörätuolicurlingia koskevia määräyksiä. Kiven on selvästi irrottava kädestä tai työntökepestä, ennen kuin kivi koskettaa heittopäädyn hog-linjaa.

d) Kivi on pelissä, kun se on koskettanut heittopäädyn hog-linjaa. Kivi, joka ei ole koskettanut heittopäädyn hog-linjaa, johtuen esimerkiksi työntökepin käyttöön liittyvästä ongelmasta, voidaan palauttaa heittäjälle ja heittää uudelleen.

e) Harjaaminen ei ole sallittua.

f) Jos heiton aikana tapahtuu rike, heitetty kivi poistetaan pelistä, ja joukkue, joka ei syylistynyt rikkeeseen, asettaa paikaltaan liikkuneet kivet takaisin niille paikoille, joissa ne olivat ennen rikkeen tapahtumista.

g) Maailman Curlingliiton pyörätuolikilpailuissa jokaisessa joukkueessa on oltava neljä heittävää pelaajaa. Joukkueen pitää koostua molemmista sukupuolista kaikissa peleissä. Joukkue, joka rikkoo tätä sääntöä, joutuu luovuttamaan ottelun.

Jos pelaaja poistuu jäältä pään aikana sairauden, onnettomuuden tai muiden lieventävien seikkojen vuoksi (lukuun ottamatta tilannetta, jossa tuomari poistaa pelaajan jäältä):

(i) pelaaja voi palata otteluun, sillä ehdolla, että hän pystyy heittämään kaikki hänelle kuuluvat kivet.

(ii) Jos pelistä poistuvan pelaajan kivi (kivet) täytyy heittää kyseisessä päässä, joukkueen on otettava kentälle välittömästi varapelaaja pelistä poistuneen pelaajan pelipaikalle heittämään

tarvittavat kivet, ja joukkueen on edelleen muodostuttava molemmista sukupuolista. Joukkue, joka ei pysty noudattamaan tätä sääntöä, joutuu luovuttamaan ottelun. Seuraavan pää alussa joukkue voi halutessaan muuttaa joukkueen heittojärjestystä (muutettua heittojärjestystä tullaan noudattamaan loppupelin ajan), ja korvattu pelaaja ei voi enää palata takaisin peliin.

(i) Jos pelistä poistuva pelaaja on jo heittänyt molemmat kivet kyseisessä päässä, seuraavan pää alussa joukkueen on otettava varapelaaja kentälle ja joukkue voi halutessaan muuttaa joukkueen heittojärjestystä (muutettua heittojärjestystä tullaan noudattamaan loppupelin ajan), ja korvattu pelaaja ei voi enää palata takaisin peliin.

h) Kaikki ottelut aikataulutetaan kahdeksan (8) pään mittaisiksi.

R14. PARICURLING PYÖRÄTUOLIPELAAJILLE

a) Pyörätuolicurlingin sääntöjä (R13.) sovelletaan, pois lukien kohta R13., g):

Pyörätuoliparicurlingissa joukkue koostuu kahdesta pelaajasta, yhdestä miehestä ja yhdestä naisesta. Varapelaajia ei sallita. Joukkueen on luovutettava peli(t), jos molemmat joukkueen pelaajat eivät voi pelata koko peliä. Jokaisella joukkueella voi olla yksi valmentaja ja yksi muu joukkueen edustaja.

b) Pyörätuoliparicurlingia pelataan kuten kuvataan sääntökohdassa R16., pois lukien kohta R16., i), sillä pyörätuoliparicurlingissa ei sallita harjaamista missään tilanteissa.

c) Heiton aikana pyörätuolia voi pitää paikallaan pelaajan joukkueoveri. Heiton voi myös suorittaa siten, että kukaan ei pidä pyörätuolia paikallaan. Näiden vaihtoehtojen lisäksi pelaajat voivat halutessaan valita vaihtoehdon, jossa jäällä oleva avustaja (Ice Player Assistant, IPA) auttaa pitämään pyörätuolia paikallaan. Jos päätetään käyttää avustajaa, jälkeinpäin ei ole mahdollista tehdä valitusta tavasta, jolla IPA on pitänyt pyörätuolia paikallaan.

d) Sähkökäyttöisiä pyörätuoleja ei sallita, ellei pelaaja käytä sähkökäyttöistä pyörätuolia myös päivittäiseen liikkumiseen.

R15. MIXED CURLING

a) Jokaisessa joukkueessa tulee olla kaksi naispelaajaa ja kaksi miespelaajaa, ja nais- ja miespelaajien tulee heittää kivet vuorotellen (N, M, N, M - tai - M, N, M, N). Varapelaajia ei sallita.

b) Jos joukkue pelaa kolmella pelaajalla, nais- ja miespelaajien tulee edelleen heittää kivet vuorotellen (M, N, M - tai - N, M, N). Jos tämä tilanne tulee vastaan, kun peli on jo käynnissä, heittojärjestystä voidaan muuttaa siten, että tämä ehto täyttyy.

c) Kuka tahansa joukkueen jäsen voi olla kapteeni tai varakapteeni, mutta siten, että molemmat sukupuolet ovat näissä rooleissa edustettuina.

d) Kaikki Mixed-ottelut pelataan 8 pään mittaisina.

e) Joukkueella saa olla yksi valmentaja ja yksi muu joukkueen edustaja. Vain nämä kaksi henkilöä voivat istua joukkueelle merkityllä valmentajan penkillä.

R16. MIXED DOUBLES / PARICURLING

a) Joukkue koostuu kahdesta pelaajasta, yhdestä miehestä ja yhdestä naisesta. Varapelaajia ei sallita. Joukkueen on luovutettava peli(t), jos molemmat joukkueen pelaajat eivät voi pelata koko peliä. Jokaisella joukkueella voi olla yksi valmentaja ja yksi muu joukkueen edustaja.

b) Pistelasku toimii samalla tavalla kuin curlingin perinteisessä pelimuodossa. Ennen jokaisen pään alkua asetettavat ”paikkakivet” otetaan huomioon pistelaskussa.

c) Jokainen peli kestää 8 päättä.

d) Kumpikin joukkue heittää viisi (5) kiveä jokaisen pään aikana. Joukkueensa ensimmäisen kiven heittänyt pelaaja heittää myös joukkueensa viimeisen kiven kyseisessä päässä. Joukkueen toinen pelaaja heittää joukkueen toisen, kolmannen ja neljännen kiven kyseisessä päässä. Ensimmäisen kiven heittäjää voidaan halutessa vaihtaa aina, kun uusi pää alkaa.

e) Jos, ennen pään neljännen kiven heittoa, heitetty kivi aiheuttaa joko suoraan tai epäsuorasti jonkin aikaisemman heitetyn tai asetetun kiven siirtymisen pois pelialueelta, kyseinen heitetty kivi siirretään pois pelialueelta ja rikkomuksen tehneen joukkueen vastustaja palauttaa heiton seurauksena siirtyneet kivet alkuperäisille paikoilleen.

f) Ennen kunkin pään alkua, toinen joukkue sijoittaa oman paikkakivensä pelipäättyyn. Kivi sijoitetaan jompaankumpaan ennalta määrätyistä paikoista: A tai B. Seuraavaksi vastustajan paikkakivi sijoitetaan paikkaan A tai B, sen mukaan kumpi näistä paikoista on vielä vapaana. Paikkojen sijainti määräytyy seuraavasti:

(i) Paikka A: Kivi sijoitetaan keskelle keskiviivaa siten, että se on heti jäässä olevan pisteen edessä tai takana. Radan suojaj-alueelle on merkitty kolme eri pistettä kivien sijoittamista varten, joista yksi valitaan kyseisessä pelissä käytettäväksi. Näiden pisteiden sijainnit keskiviivalla ovat (katso KUVA 1):

- 1) hog-linjan ja pesän etureunan puolivälissä.
- 2) puolivälissä olevasta pisteestä mitattuna kolme jalkaa (914 mm) lähemmäksi kohti pesää.
- 3) puolivälissä olevasta pisteestä mitattuna kolme jalkaa (914 mm) lähemmäksi kohti hog-linjaa.

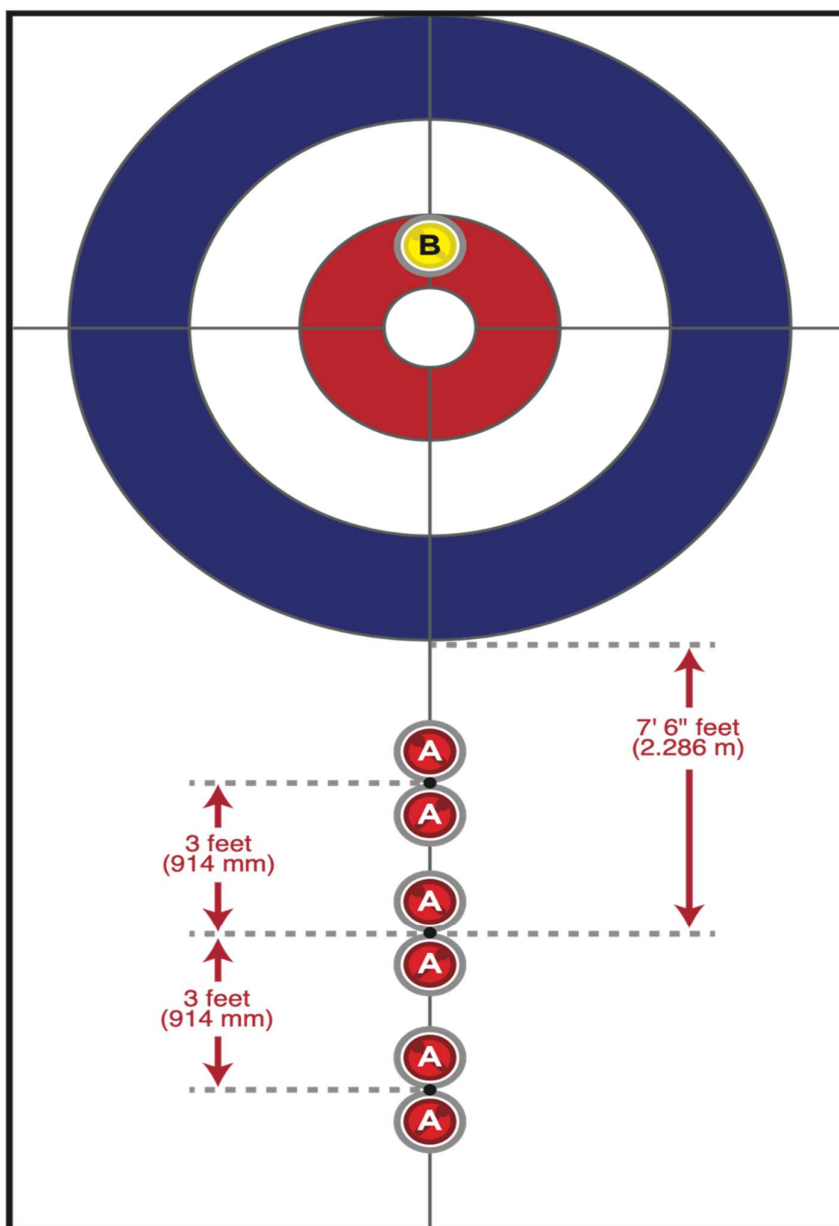
Perustuen jään kuntoon, kun kisatoimitsija ei ole paikalla tekemässä päätöstä, joukkueet määrittelevät jokaiselle radalle pisteen A sijainnin ja samaa sijaintia käytetään koko pelin ajan. Päätös tehdään ennen peliä edeltävää harjoittelujaksoa.

(ii) Paikka B: Kivi sijoitetaan siten, että kivi on takapesän puolella, 4-foot ympyrän sisällä, keskellä keskiviivaa, niin että kiven takareuna on samassa linjassa 4-foot ympyrän takareunan kanssa (katso KUVA 2).

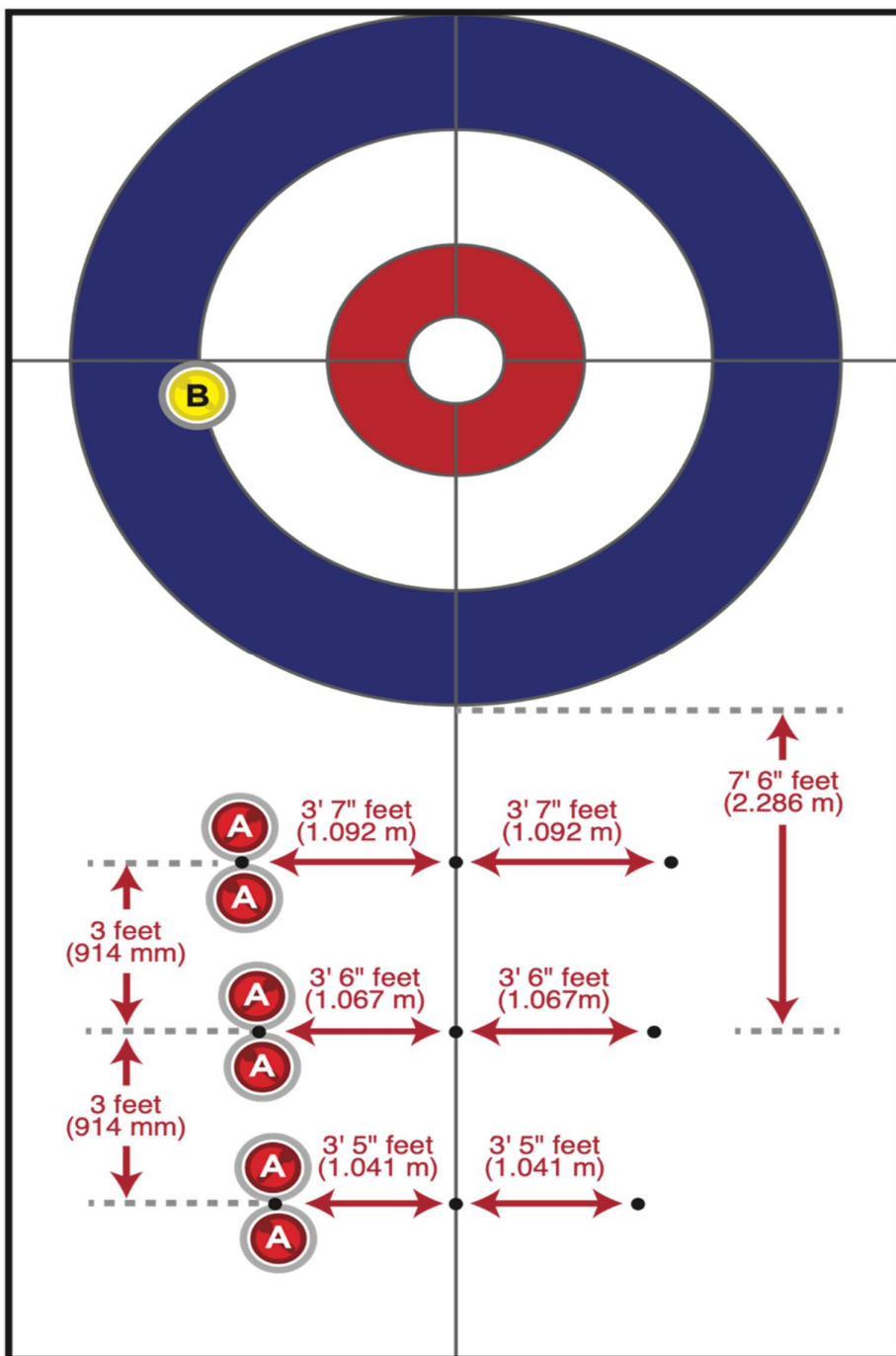
(iii) Power Play: Molemmat joukkueet voivat kerran pelissä käyttää Power Play -vaihtoehtoa paikkakivien sijoittamiseen, silloin kun on heidän vuoronsa päättää paikkakivien sijainti. Pesässä oleva kivi (B), joka kuuluu kyseisessä päässä viimeisen kiven heittäville joukkueelle, asetetaan jommallekummalle puolelle sivupesään siten, että kiven takareuna koskettaa tee-viivaa kohdassa,

jossa 8-foot ja 12-foot ympyrät kohtaavat. Suojakivi (A) asetetaan samalle puolelle rataa samaan pisteeseen kuin mihin keskisuojat asetettiin (katso kaavio). Power Play -vaihtoehtoa ei voi käyttää jatkopäässä.

KUVA 1 - KESKISUOJA



KUVA 2 - POWER PLAY



g) Paikkakivien sijainnista päättävä joukkue määräytyy seuraavasti:

(i) Tulevassa pelissä pelaavat joukkueet heittävät tee-heiton (Last Stone Draw) määrittääkseen kummalla joukkueella on päätösvalta ensimmäisessä päässä. Joukkue, jonka teeheittoetäisyys on pienempi, saa päättää paikkakivien sijainnin.

- (ii) Ensimmäisen pään jälkeen joukkue, joka ei saanut pisteitä pelatusta päästä, päättää paikkakivien sijoittamisesta.
- (iii) Mikäli kumpikaan joukkue ei saanut pelatusta päästä pisteitä, kyseisen pään ensimmäisen kiven heittänyt joukkue päättää paikkakivien sijoittamisesta seuraavassa päässä. Jos kyseessä on nollapää, joka johtuu siitä, että molemmilla joukkueilla oli täsmälleen sama mittaustulos, kyseisessä nollapäässä paikkakivien sijainnista päättänyt joukkue päättää paikkakivien sijainnin myös seuraavassa päässä.
- h) Joukkue, jonka paikkakivi on asetettu paikkaan A (pesän eteen) heittää ensimmäisen kiven kyseisessä päässä. Joukkue, jonka paikkakivi on asetettu paikkaan B (pesään) heittää toisen kiven kyseisessä päässä.
- i) Kun joukkue on heittovuorossa, se joukkueen pelaaja, joka ei ole sillä hetkellä heittovuorossa, voi sijoittua kyseisellä radalla mihin tahansa haluamaansa paikkaan. Kun heittävä pelaaja on irrottanut otteensa kivistä, jompikumpi tai molemmat pelivuorossa olevan joukkueen pelaajat voivat harjata joko heittokiveä tai mitä tahansa heille kuuluvaa kiveä, joka liikkuu kyseisen heiton seurauksena, kunhan harjaaminen tapahtuu ennen kuin kivi tai kivet ovat saavuttaneet pelipäädyn tee-viivan. Tämä sääntö koskee joukkueen kaikkia kiviä, myös LSD-heittoja.
- j) Jos pelaaja tekee rikkeen heittäessään, heitetty kivi poistetaan pelistä, ja joukkue, joka ei syylistynyt rikkeeseen, palauttaa kaikki siirtyneet kivet niille paikoille, joissa ne olivat ennen rikkeen tapahtumista. Jos rikettä ei havaita, ennen kuin seuraava kivi on jo heitetty, peliä jatketaan ikään kuin virhettä ei olisi tapahtunut. Tällaisessa tapauksessa täytyy kuitenkin huomioda, että se pelaaja, joka on heittänyt pään ensimmäisen kiven, voi heittää kyseisessä päässä yhteensä korkeintaan kaksi kiveä.

R17. KIELLETYT AINEET

Kaikkien urheilusuoritusta parantavien lääkkeiden käyttö ilman poikkeuslupaa on epäeettistä ja kiellettyä, riippumatta siitä onko lääkkeitä käytetty tietoisesti tai jostain muusta syystä. Jos tällaista käyttöä tapahtuu, pelaaja(t) hylätään kilpailusta, heidän jäsenliitolleen ilmoitetaan asiasta, ja tilanteesta saattaa seurata pidempiä pelikieltoja.

R18. SOPIMATON KÄYTTÄYTYMINEN

Sopimaton käytös, siivoton tai loukkaava kielenkäyttö, välineiden väärinkäyttö ja tahallinen vahingon aiheuttaminen kenen tahansa joukkueen jäsenen toimesta on kielletty. Toimivaltaisella curlingjärjestöllä on oikeus asettaa sopimattomasti käyttäytyvä henkilö(t) pelikieltoon.

CURLINGIN KILPAILUSÄÄNNÖT

C1. YLEISTÄ

- a) Maailman Curlingliiton (WCF) kilpailuissa sovellettavat säännöt ovat WCF:n senhetkiset voimassa olevat säännöt. Kaikki mahdolliset muutokset sääntöihin selitetään joukkuetapaamisen yhteydessä.
- b) WCF:n hallitus päättää WCF:n järjestämien kilpailujen ajankohdan.
- c) WCF konsultoi järjestävän maan kilpailukomiteaa järjestäessään kilpailun tapahtuma- ja peliaikataulua.
- d) Tupakointi, mukaan lukien e-tupakat, on kielletty WCF:n järjestämissä kilpailuissa tapahtuma-alueen sisäpuolella.
- e) WCF:n antidopingsäännökset ja -menetelmät ovat Kansainvälisen antidopingtoimiston (WADA:n) vaatimusten mukaiset ja niitä sovelletaan WCF:n kilpailuissa. Ne julkaistaan WCF:n antidoping-kirjasessa.
- f) Kaikki poikkeamat suositelluista radan mittasuhteista tulee hyväksyttää ensin WCF:llä.
- g) WCF:n kilpailuissa ensimmäiseksi sijoittunut joukkue saa kultaa, toiseksi sijoittunut hopeaa ja kolmanneksi sijoittunut pronssia. 5 pelaajaa (2 Paricurlingissa, 4 Mixed Curlingissa eli sekajoukkueiden pelimuodossa) ja valmentaja saavat mitalit, jos he ovat paikalla, toimivat sääntöjen mukaisesti ja heidän sallitaan nousta palkintokorokkeelle. Talviolympialaisissa, Nuorten olympialaisissa ja paralympialaisissa vain pelaajat saavat mitalit ja pääsevät palkintokorokkeelle.

C2. OSALLISTUVAT JOUKKUEET

- a) Osallistuva joukkue on maansa kansallisen liiton tai järjestön valitsema.
- b) Siinä tapauksessa, ettei maan valittu joukkue kykene tai halua osallistua, niin kansallinen liitto nimeää toisen joukkueen edustamaan maataan.
- c) Kaikkiin kilpailuihin osallistuvat pelaajat ja joukkueen edustajat tulee ilmoittaa viimeistään 14 päivää ennen kyseisen kilpailun alkua. Kaikki muutokset/lisäykset on ilmoitettava ennen virallisen joukkuetapaamisen (Team Meeting) päättymistä.
- d) WCF:n kilpailuihin osallistuvien pelaajien tulee olla hyvämaineisia liittonsa jäseniä.
- e) Pelaaja on oikeutettu osallistumaan Nuorten MM-kilpailuihin (WJCC) ja niihin liittyviin karsintoihin, jos hän on alle 21-vuotias kisoja edeltävän vuoden kesäkuun 30. päivänä.
- f) Pelaaja on oikeutettu osallistumaan Seniorien MM-kilpailuihin (WSCC) ja niihin liittyviin karsintoihin, jos hän on täyttänyt 50 vuotta kisoja edeltävän vuoden kesäkuun 30. päivään mennessä.
- g) Pelaaja on oikeutettu osallistumaan pyörätuolicurlingin MM-kilpailuihin (WWhCC & WWhMDCC) ja niihin liittyviin karsintoihin, pelaajan on täytettävä WCF:n luokittelusääntöjen (WCF Classification Rules) mukaiset kelpoisuusvaatimukset.

- h) Jotta henkilö voi toimia joukkueen edustajana WCF:n kilpailussa, kyseisen henkilön on täytynyt täyttää 16 vuotta 30. kesäkuuta mennessä sinä vuonna, joka edeltää vuotta, jona kyseinen kilpailu järjestetään.
- i) Joukkueen yhden pelaajan ja yhden joukkueen edustajan (team official) on osallistuttava joukkuetapaamiseen. Jos joukkueella ei ole yhtään nimettyä edustajaa, kahden joukkueen pelaajan tulee osallistua tapaamiseen. Jos määräystä rikotaan ilman päätuomarin myöntämää lupaa, joukkue menettää viimeisen kiven edun ensimmäisessä pelissään. Jos joukkueella on käytössä akkreditoitu kääntäjä, myös kyseinen henkilö saa osallistua tapaamiseen. Jos joukkueen pelit jatkuvat Round Robinin jälkeen, Playoff-tapaamiseen tulee osallistua vähintään kaksi joukkueen jäsentä (pelaajat ja/tai valmentaja), tai joukkue menettää mahdollisuuden tehdä valintoja niiden asioiden suhteen, joihin heillä olisi muuten valintaoikeus.
- j) Joukkueen heittojärjestys, kapteeni, varakapteeni, varapelaaja ja valmentaja tulee ilmoittaa joukkueen alkuperäisessä kokoonpanokaavakkeessa ja luovuttaa kilpailun päätuomarille virallisen joukkuetapaamisen päätteeksi. Joukkueen johtaja / kansallinen lajivalmentaja / kääntäjä tulee myös listata, jos joukkueella on kyseinen henkilöstö käytössään. Joukkueen ottelukohtainen kokoonpanokaavake (paperinen tai elektroninen versio), joka joko vahvistaa alkuperäisen kokoonpanon tai ilmoittaa muutoksesta, tulee luovuttaa päätuomarille vähintään 15 minuuttia ennen peliä edeltävää alkuharjoittelua.
- k) Joukkueen tulee aloittaa kilpailu siten, että kaikki neljä pelaajaa (kaksi paricurlingissa) heittävät kivensä. Joukkue joutuu luovuttamaan jokaisen ottelun turnauksen alusta siihen asti, kunnes se pystyy aloittamaan ottelun neljällä hyväksytyllä pelaajalla. Poikkeuksellisessa tilanteessa joukkueella saattaa olla mahdollisuus aloittaa kilpailu kolmella pelaajalla, jos tälle poikkeukselle saadaan hyväksyntä kolmihenkiseltä paneelilta (WCF:n kilpailujohtaja tai edustaja, tapahtumajärjestäjän edustaja, tapahtuman päätuomari). Tarvittaessa joukkue voi tehdä vetoituksen WCF:n presidentille tai hänen edustajalleen.
- l) Kun ottelu on käynnissä, valmentaja, varapelaaja tai kukaan muu joukkueen jäsen ei saa kommunikoida jäällä pelaavan joukkueen kanssa tai olla pelialueella, paitsi erityisesti ilmoitettujen taukojen ja joukkueen aikalisän aikana. Tämä rajoitus koskee kaikenlaista suullista, visuaalista, kirjoitettua ja elektronista kommunikaatiota, mukaan lukien yritykset näyttää aikalisää merkitsevää käsimerkkiä joukkueelle. Valmentaja, varapelaaja ja yksi muu joukkueen jäsen voivat osallistua joukkueen kilpailua edeltävään harjoitteluun ja otteluiden alkuharjoitteluun, mutta he eivät saa kommunikoida joukkueen kanssa LSD-heittojen aikana. Ottelun aikana valmentajan penkiltä ei saa lähettää minkäänlaista luvaton viestintää tai merkkejä kenellekään, joka ei istu samalla merkityllä alueella. Valmentaja tai muut joukkueen edustajat, jotka istuvat valmentajan penkillä, eivät voi katsoa tai kuunnella lähetyksiä. Jos asiassa tapahtuu rike, rikkeen tehnyt henkilö poistetaan valmentajan penkiltä kyseisen ottelun ajaksi.
- m) Joukkueiden tunnistamiseksi tiedotusvälineissä ja yleisön keskuudessa joukkueista puhutaan käyttämällä maan ja kapteenin nimeä.

C3. PELIASUT / VÄLINEET

- a) Joukkueen jäsenten tulee olla pukeutuneita yhtenäiseen peliasuun ja asianmukaisiin kenkiin, kun he saapuvat pelialueelle harjoituksia ja pelejä varten. Vaaleakahvaisilla kivillä pelaavan joukkueen jäsenillä tulee olla vaaleat pelipaidat ja -takit ja tummakahvaisilla kivillä pelaavan joukkueen jäsenillä tummat pelipaidat ja -takit. Näiden peliasujen väri tulee ilmoittaa WCF:lle ennen jokaisen kilpailun alkua. Joukkueen valmentajien/jäsenten tulee käyttää joukkueen tai liiton virallista peliasua tullessaan pelialueelle. Ellei WCF toisin ole hyväksynyt, vaalean peliasun tulee olla pääosin valkoinen tai keltainen.

Peliasun etu- sekä takaosassa tulee olla vähintään 70 % valkoista tai keltaista. Hyväksyntää jollekin muulle värille pitää hakea vähintään 8 viikkoa ennen tapahtuman alkua, tai sitä voidaan hakea kauden alussa yhdellä kertaa useita tapahtumia varten.

- b) Jokaisessa pelipaidassa ja -takissa tulee olla pelaajan sukunimi 2 tuuman (51 mm:n) korkuisilla tai suuremmilla kirjaimilla vaakasuoraan selkäpuolen yläosassa, sekä maan nimi 2 tuuman (51 mm:n) korkuisilla tai suuremmilla kirjaimilla vaakasuoraan selkäpuolella vyötärön yläpuolella. Haluttaessa pelipaidassa voi olla myös kansallinen symboli, mutta vain maan nimen kanssa ja sen tulee sijaita pelaajan sukunimen ja maan nimen välissä. Jos kahdella tai useammalla joukkueen pelaajalla on sama sukunimi, etunimen ensimmäinen kirjain tulee lisätä pelaajan sukunimen eteen.
- c) Pelaajien asusteissa ja varusteissa saa olla mainoksia, jotka noudattavat tarkasti WCF:n julkaisemia ja sillä hetkellä voimassa olevia ohjeistuksia. WCF voi oman harkintansa mukaisesti kieltää minkä tahansa asusteen tai varusteen käytön, jos se ei sen mielestä ole hyväksyttävä tai sovelias käytettäväksi WCF:n kilpailuissa. Maailman Curlingliiton Pukukoodi löytyy tästä sääntökirjasta.
- d) Pelaajalta tai valmentajalta, jolla ei ole asianmukaista peliasua, kielletään pääsy pelialueelle ja valmentajan penkille.
- e) Jokaisen pelaajan pitää ilmoittaa pelin alussa millaisella WCF:n hyväksymällä harjausvälineellä hän pelaa, ja vain tämä kyseinen pelaaja voi käyttää tätä välinettä harjaamiseen kyseisen pelin aikana. Rangaistus: Jos pelaaja harjaa toisen pelaajan harjalla yhtä heidän omista kivistään, se kivi poistetaan pelistä. Jos pelaaja harjaa toisen pelaajan harjalla vastustajan kiveä, joukkue, joka ei syyllistynyt tilanteessa rikkeeseen, asettaa kiven siihen paikkaan, johon kivi olisi päätynyt, jos rikettä ei olisi tapahtunut.
- f) Pelaajat eivät voi vaihtaa harjojensa päitä pelin aikana, elleivät he saa siihen erikoislupaa päätuomarilta.
Rangaistus: Jos pelaaja vaihtaa harjan pään ilman lupaa, rikkeen tehnyt joukkue joutuu luovuttamaan ottelun.
- g) Jos joukkue ottaa varapelaajan käyttöön pelin aikana, kyseisen varapelaajan pitää käyttää sitä harjaa, jota pelistä poistunut pelaaja aikaisemmin käytti.
Rangaistus: Jos vaihdon myötä peliin tuodaan uusi harjan pää, rikkeen tehnyt joukkue joutuu luovuttamaan ottelun.
- h) Kaikkien radalla käytettävien välineiden tulee noudattaa WCF:n välineitä koskevia standardeja (Statement of Principles for Competition Equipment), jotka on määritelty ja julkaistu WCF:n verkkosivuilla. Syitä, joiden vuoksi välineitä voidaan pitää peliin soveltumattomina, ovat muun muassa, mutta eivät rajoitu ainoastaan, seuraaviin: niiden aiheuttama vahinko jään pinnalle, ne eivät noudata olemassa olevia sääntöjä standardeihin liittyen (esim. elektroniset kommunikointivälineet), suoritukseen liittyvät testitulokset, jotka antavat joukkueelle epäreilun edun, jos välineitä ei ole rekisteröity WCF:n toimiston kanssa määräaikaan mennessä.
- i) Rangaistus, joka seuraa siitä, jos WCF:n järjestämissä kilpailuissa käytetään välineitä, jotka eivät noudata WCF:n kilpailuvälineistölle asettamia standardeja:
 - (i) Joukkueen ensimmäinen rike kilpailun aikana – rikkeen tehnyt pelaaja suljetaan pois turnauksesta, ja joukkue joutuu luovuttamaan kyseisen ottelun.
 - (ii) Joukkueen toinen rike kilpailun aikana – koko joukkue suljetaan pois turnauksesta, ja kukaan joukkueen pelaajista ei saa pelata WCF:n kilpailuissa seuraavan 12 kuukauden aikana.

C4. ALKU HARJOITTELU

- a) Kaikissa WCF:n kilpailuissa jokaiselle joukkueelle sallitaan lämmittelyjakso ennen ottelun alkua radalla, jolla ottelu pelataan.
- b) Alkuharjoittelun kesto on yleensä 7 minuuttia paricurlingissa ja 9 minuuttia kaikissa muissa kilpailuissa. Alkuharjoittelun alkamisajankohta ilmoitetaan joukkuetapaamisessa.
- c) Alkuharjoittelujen aikataulu alkukierroksien aikana suunnitellaan mahdollisimman pitkälle siten, että jokainen joukkue harjoittelisi yhtä monta kertaa ensimmäisellä ja toisella harjoitusvuorolla. Niitä alkukierroksen pelejä varten, joihin harjoittelujärjestystä ei voida etukäteen määritellä, joukkueet heittävät kolikkoa, ja arvonnalla voittaja saa valita haluamansa harjoitusvuoron.
- d) Round Robinin jälkeisissä peleissä, kun ensimmäisessä päässä viimeisen kiven edun omaava joukkue on etukäteen määriteltä, se joukkue, jolla on ensimmäisen päässä viimeinen kivi, harjoittelee ensin.
- e) Alkuharjoittelun jälkeen jää puhdistetaan ja hakin edusta pelataan, mikäli johtava jääntekijä pitää sitä tarpeellisenä.

C5. PELIEN PITUUS

- a) Kilpailuissa, joissa ottelut on aikataulutettu 10 päässä mittaisiksi, Playoff-otteluissa tulee pelata vähintään kahdeksan (8) päästä ja kaikissa muissa otteluissa vähintään kuusi (6) päästä.
- b) Kilpailuissa, joissa ottelut on aikataulutettu kahdeksan (8) päässä mittaisiksi, tulee pelata vähintään kuusi (6) päästä.

C6. PELIAJAN MITTAAMINEN

- a) Kummallakin joukkueella on 38 minuuttia miettimisaikaa 10 päässä ottelussa ja 30 minuuttia miettimisaikaa 8 päässä ottelussa (38 minuuttia pyörätuolcurlingissa, 30 minuuttia pyörätuoliparicurlingissa ja 22 minuuttia paricurlingissa). Tämä aika mitataan, ja se on joukkueiden ja valmentajien nähtävissä koko ottelun ajan.
- b) Jos joukkue viivästyttää pelin alkua, joukkueelle myönnettyä miettimisaikaa vähennetään 3 minuuttia 45 sekuntia (4 minuuttia 45 sekuntia pyörätuolcurlingissa, 3 minuuttia 45 sekuntia pyörätuoliparicurlingissa ja 2 minuuttia 45 sekuntia paricurlingissa) jokaista päästä kohden, jonka katsotaan olevan myöhästymisen takia "pelattu" (ks. Curlingin pelisäännöt, kohta P11, (i)).
- c) Jos tarvitaan jatkopää, molempien joukkueiden pelikellot nollataan ja kumpikin joukkue saa 4 minuuttia 30 sekuntia miettimisaikaa jokaista jatkopäätä kohden (6 minuuttia pyörätuolcurlingissa, 4 minuuttia 30 sekuntia pyörätuoliparicurlingissa ja 3 minuuttia paricurlingissa).
- d) Ottelu ja jokainen pää alkavat, kun myönnetty tauko-aika päättyy. Ottelun/pään alussa heittävän joukkueen pelikello ei käynnisty, ellei joukkue hidastele aloituksessa (ei eteenpäin suuntautuvaa liikettä hakilla, tai kivi ei ole irronnut työntökepistä), jossa tapauksessa kyseisen joukkueen pelikello käynnistetään. Jos aloitus suoritetaan viivyttämättä, ensimmäinen pelikello, joka käynnistyy jokaisessa päässä, on sen joukkueen, joka heittää päässä toisen kiven.
- e) Kun kaikki alla olevat kriteerit täyttyvät, heittovuoroaan odottavasta joukkueesta tulee heittävä joukkue, ja heidän pelikellonsa käynnistetään:

- (i) Kaikki kivet ovat pysähtyneet tai ylittäneet takarajan, ja
 - (ii) Kivet, jotka ovat siirtyneet paikoiltaan heittävän joukkueen mahdollisen rikkomuksen vuoksi, on palautettu tarvittaessa alkuperäisille paikoilleen, ja
 - (iii) Pelialue on luovutettu toiselle joukkueelle, pesästä vastuussa oleva henkilö on siirtynyt takarajan taakse, ja heittäjä ja harjaajat ovat siirtyneet odottamaan sivurajoille.
- f) Joukkueen pelikello pysähtyy, kun kivi koskettaa heittopäädyn tee-viivaa (hog-linjaa pyörätuolicurlingissa).
- g) Joukkue voi heittää kiviä vain silloin, kun heidän pelikellonsa on käynnissä, tai sen kuuluisi olla käynnissä.
- h) Jos kiviä joudutaan asettamaan uudestaan paikoilleen jonkin ulkopuolisen tekijän aiheuttaman välikohtauksen vuoksi, molemmat pelikellot pysäytetään.
- i) Pelikellot pysäytetään aina, kun tuomari puuttuu peliin.
- j) Kun joukkueet ovat päässeet yhteisymmärrykseen pään tuloksesta, alkaa lyhyt tauko, jolloin kummaltakaan joukkueelta ei kulu peliaikaa. Jos pään tuloksen selvittäminen vaatii mittausta, tauon katsotaan alkavan vasta, kun mittaus on ensin suoritettu loppuun. Päiden välissä olevan tauon pituus vaihtelee esimerkiksi televisiolähetysten tai muiden ulkopuolisten tekijöiden mukaan. Tauon pituus määritellään erikseen jokaista kilpailua varten ja selitetään joukkuetapaamisessa. Jos tauko kestää 3 minuuttia tai pidempään, joukkueille ilmoitetaan, kun tauosta on jäljellä 1 minuutti. Aloittavan joukkueen tulee heittää seuraavan pään ensimmäinen kivi vasta, kun tauko on päättynyt. Heittävän joukkueen pelikello käynnistyy taukoajan päättyessä, ellei pelaajan heittosuoritus ole jo alkanut. Normaalisti tauon pituus on:
- (i) 1 minuutti jokaisen pelatun pään jälkeen, paitsi kohdan j) (ii) tapauksessa.
Kun pelaajat ovat paricurlingissa vastuussa paikkakivien sijoittamisesta ennen jokaisen pään alkua, taukoajaksi päiden välissä lisätään 30 sekuntia.
Näiden taukojen aikana joukkueet saavat kommunikoida joukkueen valmentajan, varapelaajan tai muun edustajan kanssa, jos joukkueen ja joukkueen edustajien sijoittuminen kyseisessä curlinghallissa mahdollistaa kommunikaation.
 - (ii) 5 minuuttia ottelun puolivälissä. Joukkueet saavat tavata pelialueella kenet tahansa pelaajan tai joukkueen jäsenen, jolla on oikeus olla valmentajan penkillä kyseisen ottelun aikana.
- k) Jos pelaaja saa luvan heittää kiven uudelleen, tuomari päättää, vähennetäänkö uuteen heittoon tarvittava aika kyseisen joukkueen peliajasta.
- l) Jos jokin pää pitää pelata uudelleen, pelikellot asetetaan uudelleen siihen aikaan, jossa niiden merkittiin olevan edellisen pään lopussa.
- m) Jos tuomari on sitä mieltä, että joukkue hidastaa aiheetta ottelun kulkua, hän ilmoittaa asiasta rikkomukseen syyllistyneen joukkueen kapteenille ja tämän ilmoituksen jälkeen seuraavan heitettävän kiven tulee koskettaa heittopäädyn tee-viivaa (hog-linjaa pyörätuolicurlingissa) 45 sekunnin kuluessa, tai kivi poistetaan välittömästi pelistä.
- n) Kunkin joukkueen tulee pelata ottelu loppuun annetun peliajan sisällä tai he joutuvat luovuttamaan ottelun. Jos heitetty kivi saavuttaa heittopäädyn tee-viivan (hog-linjan pyörätuolicurlingissa) ennen kuin joukkueen peliaika loppuu, kiven tulkitaan olevan heitetty peliajan puitteissa.

- o) Joukkueelle, jonka pelikello on ollut käynnissä kellottamisvirheen takia (väärä pelikello käynnissä), lisätään sovittu virheellisesti kellotettu aika kaksinkertaisena takaisin heidän peliaikaansa.
- p) Joukkueelta, jonka pelikello ei ollut käynnissä kellottamisvirheen takia (mikään pelikello ei käynyt sillä hetkellä), ei vähennetä virheen takia peliaikaa, mutta toisen joukkueen pelikelloon lisätään sopivaksi katsottu määrä aikaa.

C7. JOUKKUEEN AIKALISÄT / TEKNISET AIKALISÄT

- a) Aikalisät sallitaan aina kaikissa Maailman Curlingliiton kilpailuissa, huolimatta siitä käytetäänkö kyseisessä kilpailussa pelikelloja.
- b) Kumpikin joukkue voi käyttää yhden 60 sekunnin aikalisän jokaisessa ottelussa, ja yhden 60 sekunnin aikalisän jokaisessa jatkopäässä.
- c) Joukkueen aikalisien kanssa menetellään seuraavasti:
 - (i) Vain jäällä olevat pelaajat voivat pyytää joukkueelle aikalisää.
 - (ii) Kuka tahansa joukkueen jäällä oleva pelaaja voi pyytää aikalisää, mutta vain silloin, kun heidän joukkueensa pelikello on käynnissä. Aikalisää pyydetään käyttäen perinteistä käsimerkkiä "T".
 - (iii) Joukkueen aikalisä (kun pelikello on pysähtynyt) alkaa heti, kun aikalisää on pyydetty, ja se koostuu 60 sekunnin lisäksi myönnetystä siirtymisajasta, jotta joukkueen valmentaja tai muu jäsen ehtii valmentajan penkiltä joukkueen luokse. Päätuomari ilmoittaa siirtymisajan pituuden jokaisessa tapahtumassa erikseen. Jokaisen joukkueen kokonaisaikalisään lisätään aina 60 sekunnin lisäksi siirtymisaika huolimatta siitä, onko joukkueella käytössään valmentaja, ja huolimatta siitä, tuleeko valmentaja aikalisän aikana jäälle.
 - (iv) Vain yksi aikalisää pyytäneen joukkueen jäsen, joka istuu joukkueen valmentajan penkillä, ja tarvittaessa joukkueen kääntäjä, voivat tavata joukkueen aikalisän aikana. Tämän henkilön, tai näiden henkilöiden, jos kääntäjää tarvitaan, tulee käyttää osoitettua reittiä mennessään joukkueen luokse. Silloin kun ratojen vieressä on kävelyväyliä, aikalisään saapunut joukkueen henkilö ei saa seistä jäälle.
 - (v) Joukkueelle ilmoitetaan, kun aikalisää on jäljellä 10 sekuntia.
 - (vi) Kun 60 sekunnin aikalisä on kulunut loppuun, valmentajan penkiltä saapuneen henkilön tulee lopettaa neuvottelu joukkueen kanssa välittömästi ja poistua pelialueelta.
- d) Joukkue voi pyytää teknistä aikalisää tuomarin päätöstä varten, loukkaantumisten yhteydessä tai muissa poikkeuksellisissa tilanteissa. Pelikellot pysäytetään teknisen aikalisän ajaksi.

C8. KIVIEN MÄÄRÄYTYMINEN / LAST STONE DRAW (LSD)

- a) Joukkue, joka on kirjattu ensimmäisenä Round Robin -otteluiden peliaikatauluun, pelaa tummakahvaisilla kivillä; toisena kirjattu joukkue pelaa vaaleakahvaisilla kivillä.
- b) Niissä otteluissa, joissa heitetään tee-heitot (Last Stone Draw), molempien joukkueiden alkuharjoittelun päättyessä, joukkueen kaksi eri pelaajaa heittävät kiven mahdollisimman lähelle kotipäädyn tee-pistettä – ensimmäinen kivi heitetään kellonsuuntaisella kierteellä ja toinen kivi ei-kellonsuuntaisella kierteellä. Pelaajan (varapelaajan), joka heittää tai harjaa LSD-heiton, ei ole pakko pelata kyseisessä ottelussa. Harjaaminen on sallittua (paitsi pyörätuolcurlingissa).

Paricurlingissa molempien pelaajien pitää olla jäällä, ja kaikissa muissa kilpailuissa vähintään 3 joukkueen pelaajaa pitää olla jäällä. Jos tämä sääntö ei toteudu, LSD-heittojen tulokseksi merkitään maksimietäisyys.

Ensimmäinen kivi mitataan ja poistetaan pelistä, ennen kuin toinen kivi heitetään. Molempien kiven mitatut etäisyydet lasketaan yhteen, ja tämä summa muodostaa joukkueen LSD-luvun kyseistä ottelua varten. Joukkue, jonka LSD-luku on pienempi, saa päättää haluaako heittää ensimmäisen vai toisen kiven ottelun ensimmäisessä päässä. Jos molempien joukkueiden LSD-luku on sama, yksittäisiä LSD-heittoja verrataan ja joukon paras LSD-heitto määrittää, kuka saa valita heittääkö ensimmäisen vai toisen kiven ensimmäisessä päässä. Kun molempien joukkueiden yksittäisten LSD-heittojen etäisyydet ovat täysin samat, heitetään kolikkoa valintoikeuden määrittämiseksi.

c) LSD-etäisyydet mitataan ja merkitään seuraavalla tavalla:

- (i) Kaikki mittaukset tehdään tee-pisteestä kiven lähimpään osaan, mutta LSD-etäisyydet näytetään senttimetreinä tee-pisteestä kiven keskipisteeseen.
- (ii) WCF:n kilpailuissa kiven virallinen säde on 142 mm.
- (iii) Kaikkiin mitattuihin tuloksiin pitää lisätä 142 mm:n säde. Tämä tarkoittaa, että niiden kiven etäisyys, jotka eivät kosketa pesää, on $1.854 \text{ m} + 142 \text{ mm} = 1.996 \text{ m}$.
- (iv) Kivet, jotka peittävät tee-pisteen, mitataan kahdesta eri paikasta (reiästä) 4-foot ympyrän reunalta. Nämä kaksi paikkaa muodostavat 90 asteen kulman keskipisteen kanssa, ja ne sijaitsevat 610 mm (2 jalan) päässä keskipisteestä.

d) LSD-heittojen määrä, sekä kellonsuuntaisten ja ei-kellonsuuntaisten kierteiden määrä pelaajaa kohden, määritetään jokaisessa kilpailussa sen mukaan, kuinka monta ottelua Round Robiniin kuuluu. Alkuperäisen kokoonpanokaavakkeen mukaan neljän pelaajan (kahden pelaajan paricurlingissa) tulee suorittaa minimimäärä LSD-heittoja. Jos LSD-heittojen minimimäärän suorittamisessa tapahtuu rike, kyseisten LSD-heittojen etäisyydeksi merkitään 1.996 m.

- (i) Varapelaajan suorittamat LSD-heitot voidaan yhdistää vain yhden muun pelaajan suoritusten kanssa niiden otteluiden päätyttyä, jotka huomioidaan DSC:n laskemisessa, jotta tämä pelaaja saa suoritettua vaaditun minimimäärän LSD-heittoja.
- (ii) Jos joukkue pelaa koko tapahtuman vain kolmella (3) pelaajalla, puuttuvan pelaajan LSD-heittovaatimukset jaetaan tasan näiden kolmen pelaavan pelaajan kesken.
- (iii) Jos joukkue aloittaa turnauksen täydellä kokoonpanolla, mutta jostain syystä jokin pelaaja ei pysty suorittamaan hänelle kuuluvaa LSD-heittojen vähimmäismäärää, maksimitulos 1.996 m kirjataan jokaiselle LSD-heitolle, joka jää suorittamatta.

Huomioitavien Round Robin -otteluiden määrä	Huomioitavien LSD-heittojen määrä	Minimimäärä jokaiselle pelaajalle
4	8	2 kiveä, 1 kellonsuuntainen + 1 ei-kellonsuuntainen
5	10	2 kiveä, 1 kellonsuuntainen + 1 ei-kellonsuuntainen
6	12	2 kiveä, 1 kellonsuuntainen + 1 ei-kellonsuuntainen
7	14	3 kiveä, minimissään 1 kellonsuuntainen + minimissään 1 ei-kellonsuuntainen

8	16	3 kiveä, minimissään 1 kellonsuuntainen + minimissään 1 ei-kellonsuuntainen
9	18	4 kiveä, 2 kellonsuuntaista + 2 ei-kellonsuuntaista
10	20	4 kiveä, 2 kellonsuuntaista + 2 ei-kellonsuuntaista
11	22	4 kiveä, 2 kellonsuuntaista + 2 ei-kellonsuuntaista
12	24	5 kiveä, 2 kellonsuuntaista + 2 ei-kellonsuuntaista

- e) Paricurlingissa ja pyörätuoliparicurlingissa molemmat pelaajat heittävät saman määrän kellonsuuntaisia ja ei-kellonsuuntaisia LSD-heittoja. Jos pelejä on pariton määrä, pelaajien täytyy heittää toista kierrettä yksi heitto enemmän tarpeen mukaan.
- f) Kun WCF:n kilpailuissa käytetään Round Robin -järjestelmää (yksi ryhmä), jossa jokainen joukkue pelaa toistansa vastaan, niin Round Robin -otteluiden jälkeisille kierroksille kivien väri ja ensimmäisen kiven ensimmäisessä päässä heittävä joukkue määritellään seuraavasti:
- (i) Joukkue, jolla on parempi voitto-häviösuhde saa valita kivien värin ja myös sen, heittääkö joukkue ensimmäisen vai toisen kiven ottelun ensimmäisessä päässä.
 - ~~(ii)~~ Jos joukkueiden voitto-häviösuhde on sama, keskinäisen Round Robin -pelin voittaja saa valita joko kivien värin tai sen, heittääkö joukkue ensimmäisen vai toisen kiven ottelun ensimmäisessä päässä.
- g) WCF:n kilpailuissa, joissa joukkueet pelaavat Round Robinin erillisissä ryhmissä, Playoff-otteluita varten käytetään curlingin kilpailusääntöjen kohtaa K8. f), jos joukkueet ovat samasta ryhmästä, ja jos joukkueet ovat eri ryhmistä, joukkue, jolla on pienempi DSC-tulos saa valita joko ensimmäisen tai toisen harjoittelun, tai kivien värin. Sen jälkeen tavallinen LSD-menetelmä (ilman minimivaatimuksia) määrittää, kumpi joukkue saa valita heittääkö ensimmäisen vai toisen kiven ottelun ensimmäisessä päässä.
- h) WCF:n kilpailuissa, joissa joukkueet pelaavat kahdessa eri ryhmässä ja kuusi (6) joukkuetta saavuttavat paikan Playoff-otteluissa (3 joukkuetta molemmista ryhmistä), Playoff-ottelua/-otteluita varten kivien kahvan väri ja ensimmäisen tai toisen kiven pelaaminen ensimmäisessä päässä määritetään seuraavalla tavalla:
- (i) Kun kumman tahansa ryhmän ensimmäiseksi sijoittunut (#1) joukkue pelaa joukkuetta vastaan, joka on sijoittunut toiseksi (#2) tai kolmanneksi (#3), ensimmäiseksi sijoittunut joukkue saa valita kivien kahvan värin sekä sen, haluavatko he heittää ensimmäisen vai toisen kiven ensimmäisessä päässä. Kun ensimmäiseksi sijoittunut joukkue pelaa toista ensimmäiseksi sijoittunutta joukkuetta vastaan, joukkue, jolla on pienempi DSC-tulos, saa valita kivien kahvan värin. Tavallista LSD-menetelmää (ilman minimivaatimuksia) käytetään sen määrittämiseen kumpi joukkue saa valita, heittävätkö he ensimmäisen vai toisen kiven ensimmäisessä päässä.
 - (ii) Jos toiseksi sijoittunut (#2) joukkue pelaa kolmanneksi sijoittunutta (#3) joukkuetta vastaan Playoff-ottelussa, toiseksi sijoittunut joukkue saa valita kivien kahvan värin sekä sen, haluavatko he heittää ensimmäisen vai toisen kiven ensimmäisessä päässä. Kun toiseksi sijoittunut joukkue pelaa toista toiseksi sijoittunutta joukkuetta vastaan, joukkue, jolla on pienempi DSC-tulos, saa valita kivien kahvan värin. Tavallista LSD-menetelmää (ilman minimivaatimuksia) käytetään sen määrittämiseen kumpi joukkue saa valita, heittävätkö he

ensimmäisen vai toisen kiven ensimmäisessä päässä.

- (iii) Jos kolmanneksi sijoittunut joukkue pelaa toista kolmanneksi sijoittunutta joukkuetta vastaan, joukkue, jolla on pienempi DSC-tulos, saa valita kivien kahvan värin. Tavallista LSD-menetelmää (ilman minimivaatimuksia) käytetään sen määrittämiseen kumpi joukkue saa valita, heittävätkö he ensimmäisen vai toisen kiven ensimmäisessä päässä.
- i) Kun WCF:n kilpailuissa pelataan kaksinkertainen alkusarja (Double Round Robin) yhdessä ryhmässä, alkusarjan jälkeisiä pelejä varten kivien kahvan väri ja ensimmäisen tai toisen kiven pelaaminen ensimmäisessä päässä määritetään seuraavalla tavalla:
 - (i) Joukkue, jolla on parempi voitto-/häviösuhde (win-loss record), saa valita kivien värin sekä sen, haluavatko he heittää ensimmäisen vai toisen kiven ensimmäisessä päässä.
 - (ii) Jos kahdella joukkueella on sama voitto-/häviösuhde, ja toinen joukkue on voittanut molemmat keskinäiset alkusarjan ottelut, tämä kyseinen joukkue saa valita kivien värin sekä sen, haluavatko he heittää ensimmäisen vai toisen kiven ensimmäisessä päässä.
 - (iii) Jos kahdella joukkueella on sama voitto-/häviösuhde, mutta kumpikin joukkue on voittanut yhden joukkueiden keskinäisistä alkusarjan otteluista, joukkue, jolla on pienempi DSC-tulos, saa valita joko kivien kahvan värin tai sen, haluavatko he heittää ensimmäisen vai toisen kiven ensimmäisessä päässä.

C9. JOUKKUEIDEN SIOITUSTEN MÄÄRITTÄMINEN / DRAW SHOT CHALLENGE (DSC)

- a) Kilpailun Round Robin -osuuden aikana joukkueet, joilla on sama voitto-häviösuhde, rankataan samalle sijoitukselle, aakkosjärjestyksessä kolmikirjaimisen maakoodin mukaan. Joukkueet, jotka eivät ole vielä pelanneet, merkitään viimeiseksi ilman ranking-sijoitusta heidän kolmikirjaimisen maakoodinsa mukaisesti.
- b) Seuraavia kriteereitä käytetään (tässä järjestyksessä) joukkueiden sijoituksen selvittämiseen Round Robin -kierroksen päätyttyä:
 - (i) Joukkueet asetetaan paremmuusjärjestykseen voitto-häviösuhteen perusteella;
 - (ii) Jos kaksi joukkuetta on tasatilanteessa, keskinäisen Round Robin -ottelun voittaja sijoitetaan korkeammalle;
 - (iii) Kun kolme, tai useampi joukkue on tasatilanteessa, käytetään tasatilanteessa olevien joukkueiden keskinäisten otteluiden tuloksia sijoituksen selvittämiseen (jos tällä menetelmällä vain osa näistä joukkueista pystytään sijoittamaan paremmuusjärjestykseen keskinäisten otteluiden perusteella, verrataan seuraavaksi vain niiden joukkueiden keskinäisiä otteluita, joiden sijoituksia ei ensin pystytty määrittämään, minkä jälkeen joukkueet sijoitetaan tulosten mukaan paremmuusjärjestykseen);
 - (iv) Kun joukkueiden sijoitusta ei voida määrittää kohtien (i), (ii) tai (iii) mukaan, käytetään sijoituksen määrittämisessä Draw Shot Challenge -kilpailun (DSC) tuloksia, kuten kuvattu kohdassa e).
- c) Seuraavia kriteerejä käytetään joukkueiden sijoittamiseen kilpailun päätyttyä:
 - (i) Kilpailuissa, joissa ei pelata Playoff-kierroksia, lopullinen sijoitus määritetään kuten on kuvattu kohdassa b) ja tarvittaessa kohdan c) (v) mukaisesti.
 - (ii) Kilpailuissa, joissa pelataan Playoff-kierroksia, lopullinen sijoitus määritetään käytetyn Playoff-järjestelmän mukaisesti, ja kuten on kuvattu kohdissa c) (iii), (iv) ja (v).
 - (iii) Kilpailuissa, joista ei kerry olympia- tai paralympiapisteitä, ja joissa joukkue voi tippua pois kilpailusta yhden tappion perusteella, joukkueet, jotka tippuvat pois kilpailusta saman kierroksen aikana, sijoitetaan samalle sijalle aakkosjärjestyksessä heidän kolmikirjaimisen maakoodinsa mukaisesti.

(iv) Kilpailuissa, joista kertyy olympia- tai paralympiapisteitä, ja joissa joukkue voi tippua pois kilpailusta yhden tappion perusteella, joukkueet, jotka tippuvat pois kilpailusta saman kierroksen aikana, sijoitetaan seuraavien sääntöjen mukaisesti:

- Jos kaikki joukkueet ovat samasta ryhmästä, joukkueet sijoitetaan samaan järjestykseen, jossa ne olivat alkukierrosten eli Round Robinin jälkeen.
- Jos joukkueet ovat eri ryhmistä, lopullisen sijoituksen määrittämiseksi joukkueet pelaavat yhden tai useamman ranking-ottelun, riippuen tilanteeseen liittyvien joukkueiden määrästä.
- Sellaisissa tapauksissa, joissa kierros pelataan sen määrittämiseksi, mikä joukkue tippuu kilpailun alempaan sarjaan (relegation), muita ylimääräisiä ranking-otteluita ei pelata, ja joukkueen lopullinen sijoitus määritetään, kuten kuvattu kohdassa (v).
- Kun joukkueet pelaavat eri ryhmissä, eivätkä saavuta paikkaa Playoff-otteluissa, lopullinen sijoitus määritetään vertailemalla kaikkien eri ryhmissä samalle sijoitukselle päätyneiden joukkueiden DSC-tuloksia keskenään, ja paras DSC-tulos sijoitetaan korkeimmalle.

d) Jos yksi tai useampi joukkue ei pysty aloittamaan tai lopettamaan kilpailua, tai ne hylätään kilpailusta, toimitaan seuraavalla tavalla:

(i) Joukkue ei aloita kilpailua (DNS)

- Jos peliohjelma muokataan uudelleen, joukkue jätetään siitä kokonaan pois.
- Jos peliohjelmaa ei voida muokata uudelleen, joukkue sijoitetaan viimeiselle sijalle ja perään laitetaan maininta 'DNS'. Jos useampi kuin yksi joukkue ei aloita kilpailua, joukkueet listataan aakkosjärjestykseen kolmikirjaimisen maakoodin mukaisesti.

(ii) Joukkue ei pelaa kilpailua loppuun (DNF)

- Jos joukkue ei pelaa loppuun kaikkia heidän aikataulutettuja pelejään alkusarjan aikana, kaikkien pelattujen pelien tulokset pysyvät voimassa, jäljelle jääneet pelit merkitään luovutetuiksi, ja joukkueet sijoitetaan rankingiin säännön K9. mukaisesti.
- Alkusarjan päättymisen jälkeen kaikkien pelattujen pelien tulokset pysyvät voimassa. Jos joukkue on saavuttanut paikan Playoff-otteluihin, joukkue sijoitetaan rankingissa korkeimmalle mahdolliselle sijoitukselle niistä joukkueista, jotka jäivät Playoff-otteluiden ulkopuolelle, ja muut korkeammalle sijoittuneet joukkueet nousevat rankingissa ylöspäin siten, että kilpailun keskeyttäneen joukkueen muodostama aukko/aukot rankingissa täyttyy. Tämän rankingin uudelleenjärjestelyn täytyy tapahtua vähintään 2 tuntia ennen Playoff-ottelun aikataulutettua peliaikaa. Jos näin ei pystytä toimimaan, keskeyttäneen joukkueen seuraava vastustaja voittaa ottelun luovutuksella.
- Playoff-otteluiden aikana joukkue luovuttaa ottelun/ottelut ja joukkue sijoitetaan rankingiin sen mukaisesti.

(iii) Joukkue hylätään kilpailusta (DSQ) tai hylätään kilpailusta epäurheilijamaisen käytöksen takia (DQB)

- Alkusarjan aikana kaikki hylätyn (DSQ tai DQB) joukkueen tulokset poistetaan. Joukkue sijoitetaan viimeiseksi ja perään laitetaan maininta DSQ tai DQB.
- Alkusarjan jälkeen kaikki hylätyn (DSQ tai DQB) joukkueen tulokset poistetaan. Joukkue sijoitetaan viimeiseksi ja perään laitetaan maininta DSQ tai DQB.
- Playoff-otteluiden aikana hylätty joukkue luovuttaa ottelun ja se sijoitetaan viimeiseksi ja perään laitetaan maininta DSQ tai DQB. Heidän viimeisen pelinsä lopputulonsa muutetaan W/L-muotoon.
- Kilpailun jälkeen hylätty joukkue sijoitetaan viimeiseksi ja perään laitetaan maininta DSQ tai DQB. Heidän viimeisen pelinsä lopputulonsa muutetaan W/L-muotoon.

- Jos useampi kuin yksi joukkue hylätään, joukkueet sijoitetaan viimeiseksi aakkosjärjestyksessä kolmikirjaimisen maakoodin mukaisesti.

(iv) Jos on useampi kuin yksi joukkue, jotka sijoitetaan kohtien (i), (ii), tai (iii) mukaisesti, joukkueet sijoitetaan seuraavassa järjestyksessä: DNS, DSQ ja DQB.

(v) Joukkueille, joille on merkitty DNF, määritetään Maailman Ranking- tai Qualification-pisteitä heidän lopullisen sijoituksensa mukaisesti. Joukkueet, joille on merkitty DNS, DSQ ja DQB, eivät saa pisteitä.

e) Draw Shot Challenge -tulos (DSC) tarkoittaa Round Robinin aikana joukkueen heittämien yksittäisten LSD-heittojen etäisyyksien muodostamaa keskiarvoa, pois lukien huonoimmat tulokset, kuten määritetään alla kohdissa (ii) ja (iii).

- (i) Joukkue, jolla on pienempi DSC-tulos, sijoitetaan rankingissa korkeammalle. Jos joukkueilla on samat DSC-tulokset, tällöin joukkue, jolla on paras, DSC-tuloksessa huomioitu ja vastustajajoukkueen tuloksista poikkeava LSD-heitto, sijoitetaan rankingissa korkeammalle. Sellaisessa tapauksessa, että kaikki laskelmassa huomioitavat LSD-tulokset ovat samoja, tällöin WCF:n Maailman Rankingissa korkeammalle sijoitettu jäsenmaa sijoitetaan kilpailun rankingissa korkeammalle.
- (ii) Silloin kun 11 tai sitä harvempi yksittäinen heitto otetaan huomioon, yksi huonoin tulos poistetaan keskiarvolaskelmasta automaattisesti. Silloin kun useampi kuin 11 yksittäistä heittoa otetaan huomioon, kaksi huonointa tulosta poistetaan keskiarvolaskelmasta.
- (iii) Kun kilpailussa on useampi kuin yksi ryhmä, ja nämä ryhmät ovat erikokoisia keskenään, jotta voidaan varmistaa, että DSC-tulos lasketaan kaikille samalla tavalla, tällöin laskelmassa huomioidaan vain ensimmäisten pelien LSD-heitot siihen pisteeseen asti, että kaikkien joukkueiden kohdalla voidaan huomioida sama määrä LSD-heittoja DSC-tuloksessa.

C10. TUOMARIT

- a) WCF nimittää jokaiseen järjestämäänsä kilpailuun päätuomarin ja avustavan päätuomarin/-tuomarit. Näiden toimitsijoiden joukossa tulisi olla sekä miehiä että naisia. Toimitsijat ovat omien jäsenliittojensa/-järjestöjensä hyväksymiä.
- b) Tuomari selvittää kaikki kiistanalaiset tilanteet joukkueiden välillä, riippumatta siitä, kattavatko säännöt kyseisen tilanteen.
- c) Tuomari voi puuttua pelin kulkuun milloin tahansa ja antaa määräyksiä kivien sijaintiin, pelaajien käytökseen ja sääntöjen noudattamiseen liittyen.
- d) Toimivaltainen päätuomari voi puuttua milloin tahansa mihin tahansa peliin ja antaa asianmukaisia määräyksiä pelin läpivientiin liittyen.
- e) Tuomari voi tarvittaessa viivyttää peliä ja määritellä itse viivytyksen keston.
- f) Tuomari tekee päätöksen kaikissa sääntöihin liittyvissä asioissa. Jos tuomarin päätöstä vastaan tehdään vetoomus, sen käsittelee päätuomari, jonka jälkeen hänen päätöksensä on lopullinen.
- g) Päätuomari voi poistaa pelaajan, valmentajan tai joukkueen toimihenkilön pelistä, mikäli hän katsoo, että henkilö on syyllistynyt sopimattomaan käytökseen tai kielenkäyttöön. Pelistä poistetun henkilön täytyy poistua pelialueelta, eikä hän saa osallistua enää millään tavalla kyseiseen otteluun. Kun pelaaja poistetaan ottelusta, hänen tilallaan ei voida käyttää kyseisessä ottelussa varapelaajaa.

- h) Päätuomari voi suositella toimivaltaiselle curlingorganisaatiolle minkä tahansa pelaajan, valmentajan tai joukkueen jäsenen pysyvää tai määräaikaista pelikieltoa senhetkisestä tai tulevista kilpailuista.

CURLINGIN TERMINOLOGIA

Avaus (Peel) – Heitto, jonka tarkoituksena on poistaa suoja.

Bonspiel – Curling-kilpailu tai -turnaus.

Elektroninen hog-linjatunnistin – Laite, joka ilmaisee, päästikö pelaaja irti kivistä, ennen kuin kivi kosketti heittopäädyn hog-linjaa.

Etupesävoima – Vauhti, joka vaaditaan, jotta heitetty kivi päättyy pesän etuosaan radan toisessa päässä.

Hakki – Radan molemmista päädyistä löytyvä jalansija, josta pelaajat (paitsi pyörätuolicurling-pelaajat) ponnistavat lähtiessään heittämään kiveä.

Hakkiviiva – Kapea 457 mm pituinen (1 jalka, 6 tuumaa) viiva, joka kulkee samansuuntaisesti tee-viivan kanssa keskiviivan molemmissa päädyissä.

Hakkivoima – Vauhti, joka vaaditaan, jotta heitetty kivi päättyy hakille radan toisessa päässä.

Hammeri (Viimeinen kivi) – Termi, jota käytetään kuvaamaan kiveä, joka on viimeinen heitetty kivi kyseisessä päässä.

Harja – Väline, jota pelaajat käyttävät puhdistukseen/harjatakseen jäätä liikkuvan kiven edessä.

Harjaa/Joo/Kovaa! – Komento, joka opastaa pelaajia harjaamaan kovempaa.

Harjaus – Toiminta, jossa liikutetaan harjaa tai luutaa edestakaisin liikkuvan kiven edessä jäänpinnan puhdistamiseksi tai luiston edistämiseksi.

Heitto – Liike, jonka pelaaja suorittaa heittäessään curling-kiven.

Heittoaika – Aika, joka alkaa, kun pelaaja asettautuu hakille ja päättyy, kun pelaaja irrottaa otteensa kivistä.

Heittopääty – Se radan pääty, josta heitto kyseisessä päässä suoritetaan.

Heittovuoron aikana – Pelin osuus, joka alkaa aina, kun heittovuorossa oleva pelaaja on hakilla valmiina heittämään ja päättyy, kun kivistä päästetään irti.

Heittävä joukkue – Joukkue, joka sillä hetkellä hallitsee pelialuetta, ja jonka on tarkoitus heittää seuraava kivi.

Hog-linja – Koko radan levyinen viiva, joka kulkee samansuuntaisesti tee-viivan kanssa, ja jonka etäisyys tee-viivasta on 6,401 metriä (21 jalkaa).

Hog-linjavirhe – Kivi, joka poistetaan pelistä kyseisen pää ajaksi, koska siitä ei päästetty irti, ennen kuin se kosketti heittopäädyn hog-linjaa.

Irvuri – Kivi, joka juuri ja juuri koskettaa pesän uloimmaista ympyrää.

Jatkopää – Pää, joka pelataan tasapelin ratkaisemiseksi sitten, kun virallinen määrä päitä on jo pelattu.

Joukkue – Neljä pelaajaa, jotka kilpailevat yhdessä. Joukkueeseen voi kuulua myös viides pelaaja, (joka voi toimia varapelaajana,) sekä valmentaja. Paricurlingjoukkueessa on yksi nais- ja yksi miespelaaja, ja joukkueeseen voi kuulua myös valmentaja.

Joukkueen aikalisä – 60 sekunnin mittainen tapaaminen jäällä joukkueen ja valmentajan välillä.

Jääalue – Koko curlingrataan kuuluva jääalue.

Kahva – Curlingkiven osa, josta pelaaja pitää kiinni voidakseen suorittaa heiton.

Kakkosheittäjä – Joukkueen pelaaja, joka heittää jokaisessa päässä kaksi kiveä ykkösheittäjän jälkeen.

Kapteeni – Pelaaja, joka ohjaa joukkueensa peliä.

Keskiviiva – Viiva, joka jakaa pelialueen keskeltä kahtia. Se yhdistää tee-viivojen keskipisteet, ja jatkuu 3,658 metriä (12 jalkaa) tee-viivasta eteenpäin kohti takarajaa.

Kierre – Kierre, joka saa kiven kaartumaan (kellonsuuntaisesti tai ei-kellonsuuntaisesti), kun se kulkee radan toiseen pätyyn.

Kierto – Heitto, jolla kierretään toisen kiven taakse piiloon.

Kilpailu – Rajoittamaton määrä joukkueita pelaa otteluita, joiden tulosten perusteella määritellään voittaja.

Kiven alkuperäinen paikka – Paikka, jossa kivi oli, ennen kuin se siirtyi pois paikaltaan.

Kiven paikka, kun se on poissa pelistä – Sellaisen kiven paikka, joka ei ole pelialueella (esim. kivi, joka on kosketanut sivurajaa, tai ylittänyt takarajan).

Kivi – Curlingkivi tehdään graniitista ja sitä heittävät curling-pelaajat curling-pelin aikana.

Kolmosheittäjä – Joukkueen pelaaja, joka heittää jokaisessa päässä kaksi kiveä kakkosheittäjän jälkeen.

Kotipääty – Radan se pääty, josta ottelun ensimmäinen kivi heitetään.

Kova heitto – Kivi, joka heitetään suuremmalla nopeudella kuin on tarpeen.

Kämmenkierre (In-turn) – Kierre, jonka oikeakätinen pelaaja antaa kivelle saadakseen kiven kiertämään myötäpäivään (kellonsuuntaisesti). Vasenkätiset pelaajat laittavat kierteen siten, että kivi kiertää vastapäivään.

Last Stone Draw (LSD) – Määrisheittokilpailu, joka tapahtuu joukkueen alkuharjoittelun päätteeksi, jossa molempien joukkueiden kaksi eri pelaajaa heittävät kotipäädyn keskipistettä kohti molemmat yhden kiven, joista ensimmäinen heitetään kellonsuuntaisella kierteellä ja toinen ei-kellonsuuntaisella kierteellä. Heittojen etäisyydet mitataan ja niitä käytetään määrittämään se, kumpi joukkue päättää mahdollisuudesta heittää ensimmäisen pään ensimmäinen tai toinen kivi.

Liidi – Joukkueen pelaaja, joka heittää jokaisessa päässä kaksi ensimmäistä kiveä.

Liikkuva kivi – Kivi, joka on liikkeessä joko heiton tai osuman seurauksena.

Liukupohja – Liukas materiaali, joka asetetaan liukukengän pohjaan, ja joka tekee jäällä liukumisesta helpompaa.

Luovutus – Jos joukkue ei voi aloittaa tai jatkaa peliä, toinen joukkue voittaa ottelun. Ottelun lopulliseksi tulokseksi merkitään W-L.

Lyhyeksi jäänyt heitto – Kivi, joka poistetaan pelistä kyseisen pään ajaksi, koska heittämisen jälkeen se ei ylittänyt hog-linjaa kokonaan radan toisessa päässä, eli pelipäädyssä.

Matemaattisesti eliminoitu – Tilanne, jossa häviöllä olevan joukkueen yhteenlaskettujen kivien määrä ei riitä enää tasaamaan tai voittamaan ottelua. Tilanteessa otetaan huomioon jo pelissä olevat ja vielä heittämättömät kivet.

Mittalaite – Väline, jonka avulla määritetään, mikä kivi on lähimpänä pesän keskipistettä. Vaihtoehtoisesti laitteen avulla voidaan tarkastaa koskettaako kivi pesää.

Määris (määrämittainen heitto) – Heitto, joka pysähtyy pesän sisään tai sen eteen.

Määriskilpailu (Draw Shot Challenge = DSC) – Keskiarvolaskelma määräsheittojen (Last Stone Draw = LSD) etäisyyksistä, joista on poistettu heikoin LSD-heitto, ja jota käytetään tarvittaessa sijoitusten määrittämiseen Round Robinin jälkeen.

Määrisvoima – Vauhti, joka tarvitaan, jotta heitetty kivi päätyy pesään radan toisessa päässä.

Nelosheittäjä – Joukkueen pelaaja, joka heittää jokaisessa päässä kaksi viimeistä kiveä.

Noja – Määrisheitto, joka pysähtyy siten, että se on täysin kiinni toisessa kivessä.

Nollapää – Pää, josta kumpikaan joukkue ei saa pisteitä.

Nouseva jää – Jääolosuhteet tai kivet, jotka saavat kiven kiertämään tavallista enemmän.

Nänni – Pieni ympyrä pesän keskellä.

Odotusviiva (Courtesy line) – Viiva, joka määrittää paikan, jossa heittovuoroaan odottavan joukkueen harjaajat voivat seistä, jotta tuomari näkee hog-linjan selkeästi, ja jotta ei aiheuteta häiriötä heittäville pelaajalle.

Osumasta liikkuva kivi – Paikallaan oleva kivi, joka liikkuu siihen osuvan kiven voimasta.

Ottelu – Kaksi joukkuetta pelaa etukäteen määritellyn määrän päitä selvittääkseen ottelun voittajan.

Paikallaan oleva kivi – Pelissä oleva kivi, joka ei ole liikkeessä.

Paikaltaan liikkunut kivi – Paikallaan ollut kivi, joka on liikkunut uuteen paikkaan.

Paikkakivet – Kaksi kiveä, jotka asetetaan määrättyihin paikkoihin ennen jokaisen pään alkua paricurlingeleissä.

Pebli – Vesipisarat, jotka levitetään jäälle ennen pelin alkua. Nämä pisarat jäätyvät, jonka ansiosta kitka kivien ja jään välillä vähenee.

Pelipääty – Se radan pääty, jota kohti kiviä heitetään.

Pelistä poistettava kivi – Kivi, joka on koskettanut sivurajoja, ylittänyt kokonaan takarajan, tai joka ei ole kokonaisuudessaan ylittänyt hog-linjaa.

Pesä – Samankeskisten ympyröiden muodostama alue, joka löytyy radan molemmista päädyistä.

Pesän etuosa – Pesäalue, joka jää hog-linjan ja tee-viivan väliin.

Pesän takaosa – Pesäalue, joka jää tee-viivan ja takarajan väliin.

Poltettu kivi – Liikkuva kivi, jota pelaaja tai jokin osa pelaajan välineestä koskettaa.

Piste – Pelatun pään päätteeksi toinen joukkue saa pisteen jokaisesta kivistä, joka on pesässä tai koskettaa pesää, ja on lähempänä keskipistettä kuin mikään vastustajan kivistä.

Pistekivi – Kivi, joka on pesässä, tai koskettaa pesää, ja huomioidaan mahdolliseksi pistekiveksi.

Pistelasku – Joukkue saa yhden pisteen jokaisesta kivistään, joka on pesässä ja lähempänä keskipistettä kuin mikään vastustajan kivi.

Poisto – Kiven poisto pelialueelta siten, että siihen osutaan toisella kivellä.

Portti – Aukko tai portti kivien välissä.

Power Play – Paricurlingotteluissa joukkue, jonka vuoro on päättää ”paikkakivien” sijainti, voi kerran pelissä asettaa kivet niille määritetyille paikoille poikkeuksellisesti radan sivuosaan, eikä radan keskiviivalle, kuten yleensä paricurlingissa paikkakivien kanssa toimitaan.

Pyörätuoliviivat – Kaksi viivaa, jotka kulkevat hog-linjalta lähimpänä olevan pesän ympyrän ulkoreunaan asti. Pyörätuolicurlingpelaajat saavat aloittaa heittonsa siten, että kivi on asetettu näiden viivojen väliin.

Pää – Pelin osa, jossa molemmat joukkueet heittävät vuorotellen kahdeksan (8) kiveä, ja/tai siihen asti, kun pää tulos on määritetty.

Radan jakaja – Materiaali (esim. puu tai vaahtomuovi), jota käytetään ratojen toisistaan erottamiseen.

Rata – Jääalue, jolla ottelu pelataan.

Ratsupoisto – Heitetty kivi osuu paikallaan olevaan kiveen, joka liikkuu osuman ansiosta ja poistaa kolmannen kiven pelistä.

Rolli (Hit and Roll) – Kivi, joka poistaa vastustajan kiven pelistä, ja liikkuu osuman jälkeen toiseen paikkaan.

Round Robin – Kilpailumuoto, jossa jokainen joukkue pelaa kaikkia oman ryhmänsä/lohkonsa joukkueita vastaan.

Rystykierre (Out-turn) – Kierre, jonka oikeakätinen pelaaja antaa kivelle, jotta se kiertää vastapäivään (ei-kellonsuuntaisesti.) Vasenkätiset pelaajat laittavat kierteen siten, että kivi kiertää myötäpäivään.

Sivuraja – Viiva, joka löytyy jokaisen radan molemmilta sivuilta.

Suoja – Kivi, joka heitetään paikkaan, jossa se voi suojata toista kiveä.

Suoja-alue (Free Guard Zone = FGZ) – Pelipäädyn alue, joka jää hog-linjan ja tee-viivan väliin, pois lukien pesän sisällä oleva alue.

Takapesävoima – Voima, jolla kivi heitetään, jotta se päätyy pesän takaosaan.

Takaraja – Koko radan levyinen viiva pesän takaosassa, joka kulkee samansuuntaisesti tee-viivan kanssa, ja sijaitsee 1,829 metriä (6 jalkaa) tee-viivan takapuolella.

Takareuna / takaseinä – Materiaali (esim. vaahtomuovi tai puu), joka sijaitsee jokaisen radan päädyssä.

Tee/Tee-piste – Pesän keskusta.

Tee-heitto – Heitto, joka suoritetaan alkuharjoittelun lopussa, ja jossa joukkue pyrkii heittämään kiven mahdollisimman lähelle keskipistettä. Heittoa käytetään muun muassa määrittämään, kumpi joukkue saa viimeisen kiven edun ensimmäisessä päässä. Nykyään tee-heitto tunnetaan termillä LSD-heitto, joka tulee sanoista Last Stone Draw.

Tee-viiva – Koko radan levyinen viiva, joka kulkee pesän keskipisteen läpi samansuuntaisesti hog-linjan ja takarajan kanssa.

Tekninen aikalisä – Joukkueen tai tuomarin pyytämä pelin keskeyttäminen päätöksen tekemistä varten tai loukkaantumisen vuoksi, tai muissa poikkeuksellisissa olosuhteissa, jne.

Tie-break-ottelu – Ottelu, joka pelataan Round Robinin/alkusarjan päätteeksi, kun joukkueita on päätynyt tasapisteisiin.

Tulos – Pistemäärä, jonka joukkue saa pelatun päään jälkeen.

Tuomari – Henkilö(t), joka on vastuussa siitä, että ottelut pelataan sääntöjen mukaisesti.

Tuplapoisto – Kivi, joka poistaa kaksi vastustajan kiveä pelistä.

Työntökeppi – Väline, joka kiinnittyy kiven kahvaan ja toimii käden/käsivarren jatkona kiveä heitettäessä.

Tökki – Määrisheitto, joka tökkää toista kiveä eteenpäin.

Ulkopuolinen tekijä – Tapahtuma/välikohtaus, joka ei ole kummankaan joukkueen aiheuttama.

Varakapteeni – Pelaaja, joka ohjaa joukkueensa peliä pelipäädystä silloin, kun on kapteenin vuoro heittää, tai silloin, kun kapteeni ei ole jostain syystä pelialueella.

Varapelaaja – Rekisteröity, ei-pelaava joukkueen jäsen, joka voi toimia jonkun muun joukkueen pelaajan puolesta varapelaajana.

Voima – Voima/vauhti, joka annetaan kivelle heiton aikana.

Väline – Mikä tahansa väline, jota pelaaja kantaa tai pitää päällään.

Ykkösheittäjä – Joukkueen pelaaja, joka heittää jokaisessa päässä kaksi ensimmäistä kiveä.

Ympyrät – Katso määritelmä: pesä

PUKUKOODI

Asusteet	Käytäntö
Kengät	Ei rajoituksia, henkilökohtaisen mieltymyksen mukaan.
Sukat	Ei rajoituksia, jos ne ovat housujen alla.
Säärystimet	Samanlaiset koko joukkueella (myös housujen päälle puettavat sukat lasketaan säärystimiksi).
Housut	Samat logot / vaakunat / väri, housujen merkki voi olla eri.
Vyöt	Kaikilla samanlaiset, jos ne ovat näkyvissä.
Shortsit	Ei sallita WCF:n kilpailuissa.
Hameet	Sama väri, samanväriset sukkahousut, joukkueen jäsenet voivat pitää sekä hametta että housuja.
Aluspaidat	Saa näkyä (pitkähihainen aluspaita lyhytaihaisen pelipaidan alla), mutta peliasun värien tulee olla yhteensopivia.
Pelipaidat	Paidan helma saa olla joko alaosan sisällä tai päällä.
Liivit	OK, värien tulee olla yhteensopivia (nimi, maatunnus, jne.), yksi tai useampi pelaaja voi käyttää.
Pelitakit	WCF:n ohjeiden mukaan, maan nimi, pelaajan nimi, jne. Tulee olla pääasiassa yksivärisiä, mutta takeissa voi olla jokin korosteväri.
Hupulliset takit	Huppu ei saa näkyä, sen pitää olla rullattuna tai takin sisällä.
Päähineet	Yksi tai useampi pelaaja saa käyttää. Jos useampi kuin yksi pelaaja käyttää, kaikkien päähineiden pitää olla samanlaisia. Päähineiden lipan pitää osoittaa eteenpäin. Logot = oman lajiliiton logo tai tapahtuman logo. Koskee joukkuetta ja valmentajan penkillä olevia henkilöitä. Poikkeus pyörätuolcurlingissa: jos useampi kuin yksi pelaaja käyttää, kaikkien päähineiden pitää olla samaa väriä, mutta niiden ei tarvitse olla samantyyllisiä. Tyyliin ja väreihin vaaditaan WCF:n hyväksyntä vähintään 8 viikkoa ennen jokaista tapahtumaa.
Huivit	Yksi tai useampi pelaaja saa käyttää. Jos useampi kuin yksi pelaaja käyttää, kaikkien huivien pitää olla samanlaisia.
Pääpannat/rannetuet	Yksi tai useampi pelaaja saa käyttää. Jos useampi kuin yksi pelaaja käyttää, kaikkien pitää olla samanlaisia. Suuret logot = oman lajiliiton logo tai tapahtuman logo.
Korut	Ei rajoituksia, henkilökohtaisen mieltymyksen mukaan.
Hanskat	Ei rajoituksia, henkilökohtaisen mieltymyksen mukaan.
Henkselit	Eivät saa näkyä, puetaan paidan tai takin alle.

Kiinnitettävät merkit Aikaisempien tapahtumien merkkejä ei sallita. Sponsorien merkkejä varten pitää hakea hyväksyntä joka tapahtumaan erikseen.