OLIMPINĖ/PAROLIMPINĖ ŽIEMOS SPORTO ŠAKA

KERLINGO TAISYKLĖS

ir

varžybų taisyklės

2018 m. spalio mėn.

KERLINGO DVASIA

Kerlingas yra įgūdžių ir tradicijų žaidimas. Gerai išleistą akmenį kaip ir ilgalaikių kerlingo tradicijų laikymąsi pagal tikrąją žaidimo dvasią yra malonu stebėti. Kerlingo žaidėjai žaidžia, kad laimėtų, bet niekada nesistengia pažeminti savo oponentų. Tikras kerlingo žaidėjas niekada nesistengia blaškyti oponentų ir neleisti jiems pasiekti geriausių rezultatų ir geriau praloš, nei laimės nesąžiningai.

Kerlingo žaidėjai niekada tyčia nepažeidžia žaidimo taisyklių ar nepaiso kurių nors jo tradicijų. Jei jie sužino, kad tai buvo padaryta netyčia, jie yra pirmieji, kurie praneša apie pažeidimą.

Nors pagrindinis kerlingo žaidimo tikslas yra nustatyti santykinį žaidėjų pajėgumą, kerlingo dvasią reikalauja gero sportinio ir garbingo elgesio bei geranoriškumo.

Ši dvasia turėtų turėti lemti tiek žaidimo taisyklių aiškinimą tiek ir jų taikymą bei visų dalyvių elgesį tiek esant ant ledo ir nuo jo nulipus.

PERŽIŪROS PROCESAS

Pasaulinės kerlingo federacijos (PAF) varžybų ir taisyklių komisija peržiūri kerlingo taisykles ir varžybų taisykles kiekvienais metais. Narių asociacijos gali raštu pateikti sekretoriatui pasiūlymus šiam peržiūros procesui iki gegužės 15 d. Pasiūlymai bus aptariami PAF metiniame kongrese, o vėliau dėl jų bus balsuojama PAF metinėje generalinėje asamblėjoje.

PAREIŠKIMAS APIE PAF MISIJĄ

Būti mėgstamiausia pasauline olimpine / parolimpine žiemos komandine sporto šaka.

PAF SEKRETORIATAS 3 Atholl Crescent

Pertas PH1 5NG, Škotija
Tel.: +44 1738 451 630 Faksas: +44 1738 451 641
info@worldcurling.org www.worldcurling.org

TURINYS

Lapas

2018 m. spalis / Peržiūros procesas / PAF pareiškimas 1

Turinys 2

Kerlingo taisyklės:

R1. Aikštelė 3
R2. Akmenys 5
R3. Komandos 6
R4. Žaidėjų padėtis 8
R5. Paleidimas 9
R6. Laisva apsauginė zona (LAZ) 11
R7. Trynimas 12
R8. Judančių akmenų palietimas 12
R9. Išstumti nejudantys akmenys 14
R10. Įranga 16
R11. Taškų rinkimas 17
R12. Nutraukti žaidimai 19
R13. Neįgaliųjų kerlingas 20
R14. Mišrus kerlingas 21
R15. Mišrių porų kerlingas 21
R16. Draudžiamos medžiagos 27
R17. Netinkamas elgesys 27

Varžybų taisyklės:

C1. Bendroji informacija 28
C2. Dalyvaujančios komandos 29
C3. Uniformos / įranga 31
C4. Išbandymas prieš rungtynes 32
C5. Rungtynių trukmė 33
C6. Žaidimo laikas 33
C7. Komandinės pertraukėlės / Techninės pertraukėlės 36
C8. Akmens priskyrimas / PPA 37
C9. Komandų reitingavimo procedūra / NAS 41
C10. Teisėjai 42

Varžybos - sužaidimo sistemos 44
Kvalifikacija - Vyrų ir moterų pasaulio čempionatai 49
Kvalifikacija - Jaunių pasaulio čempionatai (JPAČ) 50
Pasaulio mišrių porų čempionatai (PMPAČ) 50
Pasaulio senjorų ir pasaulio mišraus kerlingo čempionatai 51
Ramiojo vandenyno - Azijos kerlingo čempionatai (RVAAČ) 52
Europos kerlingo čempionatai (EAČ) 53
Kvalifikacijos sistema - Amerikų zona 55
Minimalūs standartai / galėjimas dalyvauti 57
Atkrentamųjų varžybų sistemos 59
Ketvirtfinaliai - Atkrentamųjų varžybų sistema 60
Aprangos kodas 61
Sąvokų žodynėlis 62

Šios taisyklės galioja bet kokioms rungtynėms ar varžyboms, kurioms jos galioja jurisdikciją turinčios kerlingo organizacijos nurodymu.

R1. AIKŠTELĖ

(a) Ledo aikštelės ilgis nuo vidinių atitvarų kraštų yra 45,720 metrai (150 pėdų). Aikštelės plotis matuojant tarp vidinių šoninių linijų kraštų yra ne daugiau kaip 5,000 m (16 pėdų 5 coliai). Ši sritis apibrėžiama linijomis, arba išdėstant žymeklius aplink perimetrą. Jei dėl esamo aikštelės dydžio šių matmenų nustatyti negalima, ilgis gali būti sumažintas iki ne mažiau nei 44,501 m (146 pėdų), o plotis iki ne mažiau nei 4,420 m (14 pėdų 6 colių).

(b) Kiekviename aikštelės gale ant ledo yra aiškiai matomos šios lygiagrečios linijos, einančios nuo vieno aikštelės krašto iki kito:

(i) centrinė namų linija, ne platesnė nei 1,27 cm (1/2 col.), nubrėžta taip, kad linijos centras būtų 17,375 m (57 pėdos) nuo aikštelės vidurio.

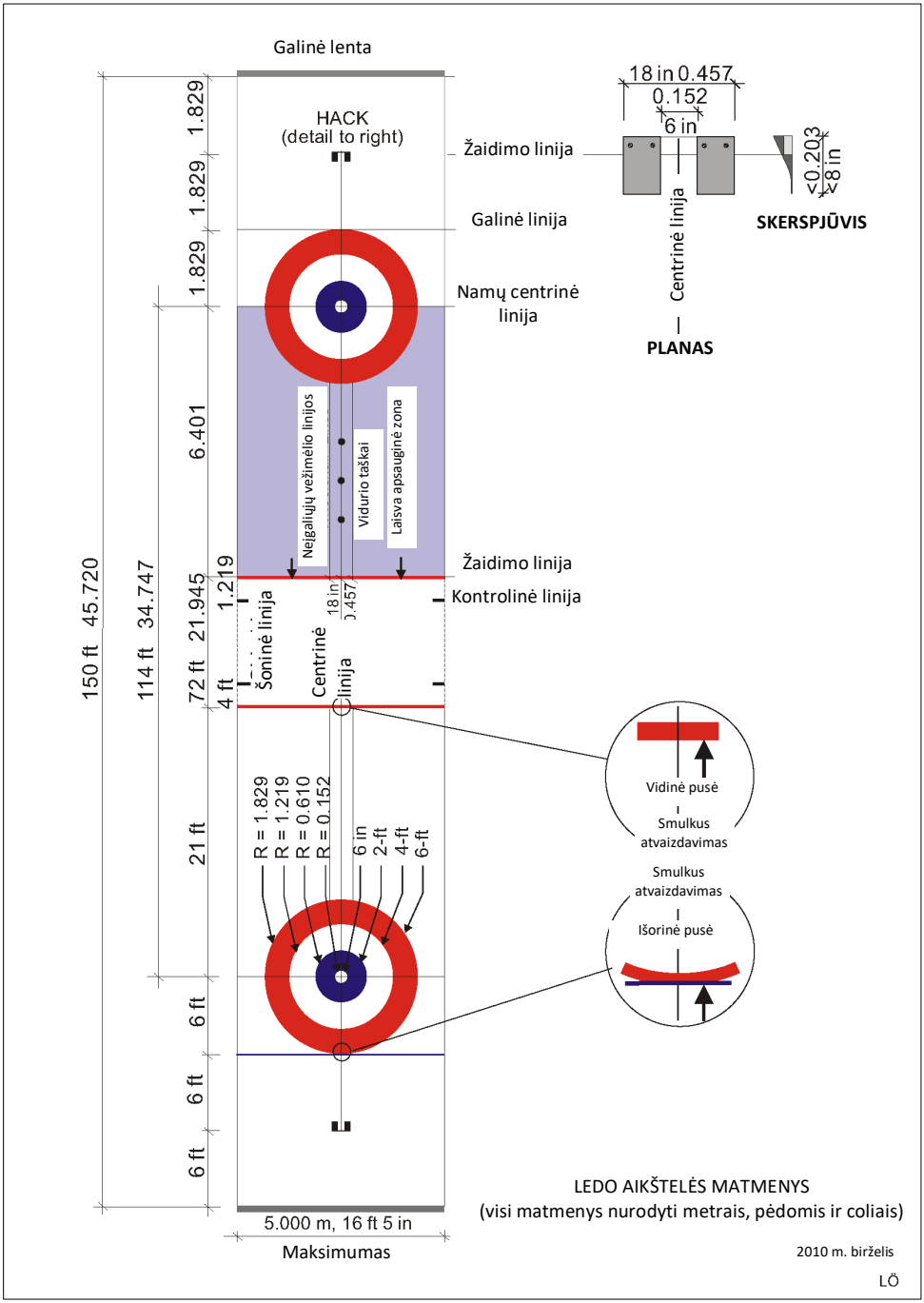
(ii) galinė linija, ne platesnė nei 1,27 cm (1/2 col.), nubrėžta taip, kad linijos išorinė riba būtų 1,829 m (6 pėdos) nuo centrinės namų linijos vidurio.

(iii) žaidimo linija, 10,16 cm (4 col.) pločio, nubrėžta taip, kad linijos vidinė riba būtų 6,401 m (21 pėda) nuo centrinės namų linijos vidurio.

(iv) centrinė aikštelės linija, ne platesnė nei 1,27 cm. (1/2 col.), jungia centrinių namų linijų vidurio taškus, jos ilgis už abiejų centrinių namų linijų vidurio taškų yra 3,658 m. (12 pėdų).

(v) atsispyrimo linija, 0,457 m (6 col.) ilgio ir ne daugiau nei 1,27 cm (1/2 col.) pločio, yra piešiama lygiagrečiai centrinei namų linijai, abiejose centrinės linijos pusėse.

(vi) kontrolinė linija, 15,24 cm (6 col.) ilgio ir ne daugiau nei 1,27 cm (1/2 col.) pločio, yra piešiama 1,219 m (4 pėdos) priešais žaidimo linijas joms lygiagrečiai, abiejose aikštelės pusėse.


Galinė lenta
HACK
(detail to right)
Žaidimo linija
Galinė linija
Namų centrinė linija
Neįgaliųjų vežimėlio linijos
Vidurio taškai
Laisva apsauginė zona
Žaidimo linija
Kontrolinė linija
Šoninė linija
Centrinė linija
18 in 0.457
0.152
6 in
<0.203
<8 in
Centrinė linija
SKERSPJŪVIS
PLANAS
1.829
1.829
1.829
6.401
1.219
21.945
72 ft
4 ft
34.747
114 ft
45.720
150 ft
21 ft
6 ft
6 ft
6 ft
R = 1.829
R = 1.219
R = 0.610
R = 0.152
6 in
2-ft
4-ft
6-ft
Vidinė pusė
Smulkus atvaizdavimas
Smulkus atvaizdavimas
Išorinė pusė
5.000 m, 16 ft 5 in
Maksimumas
LEDO AIKŠTELĖS MATMENYS
(visi matmenys nurodyti metrais, pėdomis ir coliais)
2010 m. birželis
LÖ

(c) Žaidimuose, kuriuose naudojami neįgaliųjų vežimėliai, kiekviename aikštelės gale lygiagrečiai ir abiejosevidurio linijos pusėse yra ištiesiamos 2 plonos (t.y. iš vilnonio pluošto) vežimėlio linijos, einančios nuo žaidimo linijos iki išorinio artimiausio apskritimo krašto, išorinis kiekvienos linijos kraštas yra nutolęs 0,457 m (18 colių) nuo centrinės aikštelės linijos.

(d) Kiekvienoje žaidimo linijos ir centro linijos sankirtoje yra padaroma centrinė anga (centras). Kiekviename aikštelės gale aplink centrą nubrėžiami keturi koncentriniai apskritimai, o išorinio apskritimo išorinio krašto spindulys yra 1,829 m (6 pėdos), kito apskritimo spindulys yra 1,219 m (4 pėdos), trečio apskritimo spindulys yra 0,610 m (2 pėdos), o pačio vidinio apskritimo spindulys yra bent 15,24 cm (6 coliai).

(e) Dvi kaladėlės yra pastatomos ant atsispyrimo linijos, priešingose centrinės aikštelės linijos pusėse, o kiekvienos kaladėlės vidinė briauna yra 7,62 cm (3 coliai) nuo centrinės aikštelės linijos vidurio taško. Kiekvienos kaladėlės plotis neturi viršyti
15,24 cm (6 colių). Kaladėlė yra pritvirtinama prie tinkamos medžiagos, o tos medžiagos vidinis kraštas dedamas ant kaladėlių linijos vidinio krašto taip, kad kaladėlė neišsikištų už kaladėlių linijos priekio daugiau nei 20,32 cm. (8 coliai). Jei kaladėlė yra įleidžiama į ledą, jis neturi būti įleidžiama giliau nei 3,81 cm (1,5 colio).

R2. AKMENYS

(a) Kerlingo akmuo yra apskrito formos, perimetras ne didesnis nei 91,44 cm (36 coliai), aukštis ne mažesnis nei 11,43 cm. (4,5 colio), o svoris, įskaitant rankeną ir varžtą, ne didesnis nei 19,96 kg (44 svarai) ir ne mažesnis nei 17,24 kg (38 svarai).

(b) Kiekviena komanda naudoja aštuonių akmenų rinkinį su tokia pačia rankenėlių spalva ir individualiai atskiriamus pagal matomą ženklinimą. Jei akmuo yra apgadinamas ir tampa netinkamas žaidimui, naudojamas pakaitinis akmuo. Jei pakaitinio akmens nėra, pakartotinai leidžiamas akmuo, kuris kėlinuke buvo leistas anksčiau.

(c) Jei akmuo sulūžta žaidimo metu, komandos remiasi „Kerlingo dvasia“, kad nuspręstų, kur akmuo(-enys) turėtų būti dedamas(-i). Jei susitarimo pasiekti nepavyksta, kėlinukas yra peržaidžiamas iš naujo.

(d) Jei akmuo judėdamas apsiverčia arba sustoja ant šono arba ant viršaus, jis yra iš karto pašalinamas iš žaidimo.

(e) Jei rankena visiškai atsiskiria nuo akmens leidimo metu, leidžiantis žaidėjas gali pasirinkti, arba sutikti su esama baigtimi, arba leisti akmenį iš naujo po to, kai bet kokie išstumti akmenys buvo sugrąžinti į savo vietas prieš įvykstant incidentui.

(f) Akmuo, kuris visiškai nesustoja už žaidimo linijos vidinio krašto tikslo pusėje, yra iš karto pašalinamas iš žaidimo, išskyrus atvejus, kai jis atsitrenkia į kitą akmenį, tokiu atveju jis lieka žaidime.

(g) Akmuo, kuris visiškai kerta išorinę galinės linijos ribą tikslo pusėje, yra iš karto pašalinamas iš žaidimo.

(h) Akmuo, kuris paliečia žymeklį arba šoninę liniją, yra iš karto pašalinamas iš žaidimo, kad nepatektų į gretimas aikštelės.

(i) Akmuo gali būti matuojamas tik vizualiai, kol nėra paleidžiamas paskutinis kėlinuko akmuo, išskyrus atvejus, kai reikia nustatyti, ar akmuo dalyvauja žaidime, arba, prieš leidžiant antrąjį, trečiąjį, ketvirtąjį arba penktąjį kėlinuko akmenį, siekiant nustatyti, ar akmuo yra laisvoje apsauginėje zonoje.

(j) Komandos negali niekaip keisti savo žaidimo akmenų bei negali dėti ant jų jokių daiktų.

R3. KOMANDOS

(a) Komandą sudaro keturi žaidėjai. Kiekvienas žaidėjas leidžia du akmenis, eilės tvarka kiekviename kėlinuke, o pakaitomis su priešininku.

(b) Prieš žaidimo pradžią komanda nurodo savo leidimo sukimosi kryptį bei skipo ir vice-skipo pozicijas, ir laikosi tos sukimosi krypties bei tų pozicijų viso žaidimo metu atsižvelgiant į d dalies ii punkto nuostatas. Komanda, kuri tyčia pakeičia savo leidimo sukimosi kryptį arba pozicijas žaidimo metu, laikoma pralošusia žaidimą, nebent tai buvo padaryta pasitelkiant pakaitinį žaidėją.

(c) Jei žaidimo pradžioje trūksta žaidėjo, komanda gali:

(i) pradėti žaidimą su trimis žaidėjais, pirmieji du žaidėjai leidžia po tris akmenis, o trečiasis žaidėjas leidžia du akmenis; tokiu atveju trūkstamas žaidėjas gali pradėti dalyvauti žaidime kėlinuko pradžioje nurodyta sukimosi kryptimi nurodytoje pozicijoje; arba

(ii) pradėti žaidimą pasitelkiant kvalifikuotą pakaitinį žaidėją.

(d) Jei žaidėjas negali toliau dalyvauti žaidime, komanda gali:

(i) toliau žaisti su likusiais trimis žaidėjais, tokiu atveju žaidėjas, kuris paliko žaidimą, gali grįžti į žaidimą tik kėlinuko pradžioje. Žaidėjas gali palikti žaidimą ir į jį sugrįžti tik vieną kartą, bet kurio žaidimo metu; arba

(ii) kėlinuko pradžioje pasitelkti kvalifikuotą pakaitinį žaidėją, ir tokiu atveju leidimo sukimosi kryptis bei skipo ir vice-skipo pozicijos gali būti pakeistos (pakeista žaidimo eilė galioja likusiai šio žaidimo daliai), o pakeistas žaidėjas nebegali sugrįžti į žaidimą.

(e) Komanda negali esant mažiau nei trims žaidėjams, visi žaidėjai kiekviename kėlinuke leidžia visus jiems paskirtus akmenis.

(f) Varžybose, kuriuose leidžiami pakaitiniai žaidėjai, gali būti užregistruotas ir pasitelktas tik vienas pakaitinis žaidėjas. Jei yra pažeidimas, pažeidusi komanda bus laikoma pralaimėjusia žaidimą.

(g) Jei žaidėjas leidžia pirmą paskirtą kėlinuko akmenį bet negali leisti antrojo paskirto akmens, likusi kėlinuko dalis žaidžiama toliau nurodyta tvarka. Jei žaidėjas yra:

(i) pirmasis žaidėjas, antrasis žaidėjas leidžia akmenį.

(ii) antrasis žaidėjas, pirmasis žaidėjas leidžia akmenį.

(iii) trečiasis žaidėjas, antrasis žaidėjas leidžia akmenį.

(iv) ketvirtasis žaidėjas, trečiasis žaidėjas leidžia akmenį.

(h) Jei žaidėjas, kurio eilė yra leisti akmenį, negali leisti nė vieno iš dviejų paskirtų akmenų kėlinuko metu, likusi kėlinuko dalis žaidžiama toliau nurodyta tvarka. Jei žaidėjas yra:

(i) pirmasis žaidėjas, antrasis žaidėjas leidžia tris akmenis, tada trečiasis žaidėjas leidžia tris akmenis, ir tada ketvirtasis žaidėjas leidžia du paskutinius akmenis.

(ii) antrasis žaidėjas, pirmasis žaidėjas leidžia tris akmenis, tada trečiasis žaidėjas leidžia tris akmenis, ir tada ketvirtasis žaidėjas leidžia du paskutinius akmenis.

(iii) trečiasis žaidėjas, pirmasis žaidėjas leidžia pirmąjį trečiojo žaidėjo akmenį, tada antrasis žaidėjas leidžia antrąjį trečiojo žaidėjo akmenį, ir tada ketvirtasis žaidėjas leidžia du paskutinius akmenis.

(iv) ketvirtasis žaidėjas, antrasis žaidėjas leidžia pirmąjį ketvirtojo žaidėjo akmenį, tada trečiasis žaidėjas leidžia antrąjį ketvirtojo žaidėjo akmenį.

R4. ŽAIDĖJŲ PADĖTIS

(a) Akmens neleidžianti komanda:

(i) Leidimo proceso metu žaidėjai užima pastovias padėtis išilgai šoninių linijų tarp kontrolinių linijų. Tačiau:

1) skipas ir (arba) vice-skipas gali užimti pastovias padėtis už galinės linijos tikslo pusėje, tačiau neturi blokuoti leidžiančios komandos pasirinktų skipo ar vice-skipo padėčių.

2) žaidėjas, kuris turi leisti kitą akmenį, gali užimti pastovią padėtį šalia aikštelės, už kaladėlių, paleidimo pusėje.

(ii) Akmens neleidžiančios komandos žaidėjai negali užimti jokios padėties, negali atlikti jokių judesių, kurie galėtų trukdyti, blokuoti, blaškyti ar gąsdinti akmenį leidžiančią komandą. Jei toks veiksmas įvyksta arba išorinis veiksnys išblaško žaidėją leidimo metu, tas žaidėjas gali arba sutikti su esama baigtimi, arba leisti akmenį iš naujo po to, kai visi išstumti akmenys buvo sugrąžinti į savo vietas prieš įvykstant pažeidimui.

(b) Akmenį leidžianti komanda:

(i) Skipas arba vice-skipas, kai ateina skipo eilė leisti akmenį, arba kai skipo nėra ant ledo, yra atsakingas už namus.

(ii) Komandai atliekant akmens leidimą, žaidėjas, atsakingas už namus, užima padėtį vidinėje žaidimo linijos pusėje, bent vienai kojai / ratukui esant ant komandos aikštelės tikslo pusės ledo paviršiaus.

(iii) Žaidėjai, kurie nėra atsakingi už namus arba neleidžia akmens, užima trynimo padėtis.

(iv) Jeigu žaidėjai yra bet kokioje netinkamoje padėtyje, paleistas akmuo yra pašalinamas iš žaidimo, o bet kokie išstumti akmenys, nepuolančios komandos, yra grąžinami atgal į savo vietas, kuriose buvo prieš įvykstant pažeidimui.

R5. IŠLEIDIMAS

(a) Jei nenustatyta iš anksto arba nėra nusprendžiama pasitelkiant paskutiniuosius paleidžiamus akmenis (PPA), besivaržančios komandos išsiaiškina, kuri komanda pirmajame kėlinuke leis pirmąjį akmenyje, mesdamos monetą. Ši žaidimo tvarka išlieka tol, kol viena komanda gauna taškų, po to paskutinė taškus gavusi komanda leidžia pirmąjį akmenį visuose kituose kėlinukuose.

(b) Jei nenustatyta iš anksto, komanda leidžianti pirmąjį akmenį pirmajame kėlinuke, gali pasirinkti akmens rankenos spalvą tam žaidimui.

(c) Akmens leidimai atlikti dešiniąja ranka atliekami nuo kaladėlės esančios kairėje aikštelės centro linijos pusėje, o akmens leidimai atlikti kairiąja ranka atliekami nuo kaladėlės esančios dešinėje aikštelės centro linijos pusėje. Akmuo paleistas nuo netinkamos kaladėlės yra pašalinamas iš žaidimo, o bet kokie akmenys, išstumti nepuolančios komandos, yra grąžinami atgal į savo vietas, kuriose buvo prieš įvykstant pažeidimui.

(d) Akmuo turi aiškiai atsiskirti nuo rankos prieš jam pasiekiant žaidimo liniją paleidimo pusėje. Jei žaidėjas to nesilaiko, akmenį leidžianti komanda iš karto jį pašalina iš žaidimo.

(e) Jeigu žaidimo liniją pažeidęs akmuo nėra nedelsiant pašalinamas ir atsitrenkia į kitą akmenį, leidžiančioji komanda pašalina paleistą akmenį iš žaidimo, o pažeidimo nepadariusi komanda grąžina visus išstumtus akmenis, į pozicijas kurios buvo prieš įvykstant pažeidimui.

(f) Akmuo dalyvauja žaidime ir yra laikomas pasiekusiu tikslą, kai jis pasiekia centrinę namų liniją (žaidimo linija neįgaliųjų vežimėlių kerlingui) paleidimo pusėje. Akmuo, kuris nepasiekė atitinkamos linijos, gali būti grąžintas žaidėjui ir paleistas iš naujo.

(g) Visi žaidėjai turi būti pasiruošę leisti savo akmenis, kai ateina jų eilė ir per ilgai neuždelsti žaidimo.

(h) Jei žaidėjas paleidžia akmenį priklausantį priešininkų komandai, šiam akmeniui leidžiama sustoti, vėliau jis pakeičiamas akmeniu, priklausančiu akmenį leidusiajai komandai.

(i) Jei žaidėjas akmenį paleidžia akmenį netinkama sukimosi kryptimi, kėlinukas tęsiasi, tarsi klaida nebūtų įvykusi. Žaidėjas, kuris praleido savo eilę, leidžia paskutinį akmenį to kėlinuko pabaigoje. Jei neįmanoma nustatyti, kuris žaidėjas paleido netinkama sukimosi kryptimi, žaidėjas, kuris leido kėlinuke pirmąjį akmenį šioje komandoje, paleidžia šios komandos paskutinį akmenį tame kėlinuke.

(j) Jei žaidėjas netyčia paleidžia per daug akmenų viename kėlinuke, kėlinukas tęsiasi taip, tarsi klaida nebūtų įvykusi, o paskutiniojo pažeidusios komandos žaidėjo akmenų skaičius yra atitinkamai sumažinamas. Jei žaidėjas, leidžiantis paskutinius kėlinuko akmenis, yra žaidėjas, kuris netyčia paleidžia per daug akmenų, paskutinis paleistas akmuo bus pašalintas iš žaidimo, o visus išstumtus akmenis į vietas buvusias prieš įvykstant pažeidimui, grąžina komanda, kuri nepadarė pažeidimo.

(k) Jei komanda tame pačiame kėlinuke paleidžia du akmenis iš eilės:

(i) antrasis akmuo yra pašalinamas iš žaidimo, o bet kokie akmenys, išstumti nepuolančios komandos, yra grąžinami atgal į savo vietas, kuriose buvo prieš įvykstant pažeidimui. Žaidėjas, kuris paleido klaidingą akmenį, pakartotinai leidžia savo akmenį, t.y. paskutinįjį savo komandos akmenį tame kėlinuke.

(ii) jei pažeidimas nėra aptinkamas tol, kol nėra paleidžiamas vėlesnis akmuo, kėlinukas yra peržaidžiamas.

(l) Jei neteisinga komanda paleidžia pirmąjį kėlinuko akmenį:

(i) jei klaida aptinkama tik po to kai yra paleidžiamasis pirmasis akmuo, kėlinukas yra peržaidžiamas.

(ii) jei klaida pasirodė po to, aptinkama tik po to kai yra paleidžiamasis 2-asis akmuo, žaidimas tęsiamas toliau, tarsi klaida nebūtų padaryta.

R6. LAISVA APSAUGINĖ ZONA (LAZ)

(a) Akmuo, kuris sustoja tarp centrinės namų linijos ir žaidimo linijos, esančios tikslo pusėje, išskyrus sustojusius namuose, yra laikomi esančiais plote vadinamame LAZ. Be to, akmenys, kurie dalyvauja žaidime, ir atsiranda ant arba priešais žaidimo liniją, atsitrenkus į LAZ esančius akmenis, yra laikomi esančiais LAZ.

Jei, prieš paleidžiant šeštąjį kėlinuko akmenį, paleistas akmuo tiesiogiai arba netiesiogiai išstumia priešininkų akmenį iš LAZ ir iš žaidimo, tokiu atveju paleistas akmuo yra pašalinamas iš žaidimo, o visus išstumtus akmenis nepuolančioji komanda atstato į jų padėtis, kurios buvo prieš įvykstant pažeidimui.

R7. TRYNIMAS

(a) Trynimoo judesys gali būti atliekamas bet kuria kryptimi (jis neprivalo apimti viso akmens pločio), negali paskleisti nuolaužų priešais judantį akmenį ir privalo būti užbaigtas vienoje iš dviejų akmens pusių.

(b) Braukyti galima pradėti tik tada kai nejudantis akmuo yra paleidžiamas. Priešais tiesiogiai arba netiesiogiai paleisto akmens išjudintą akmenį vienas ar daugiau komandos, kuriai priklauso išjudintas akmuo, narių gali pradėti braukyti bet kurioje vietoje, tikslo pusėje priešais centrinę namų liniją.

(c) Priešais paleistą akmenį vienas ar daugiau leidžiančios komandos narių gali pradėti braukyti bet kurioje vietoje, tikslo pusėje priešais centrinę namų liniją.

(d) Joks žaidėjas niekada negali braukyti priešais priešininko akmenį, išskyrus už centrinės namų linijos tikslo pusėje, ir negali pradėti braukyti priešais priešininko akmenį, kol šis nepasiekė tikslo pusės centrinės namų linijos.

(e) Už centrinės namų linijos tikslo pusėje vienu metu gali būti tik po vieną braukantį žaidėją iš kiekvienos komandos. Tai gali būti bet kuris leidžiančios komandos žaidėjas, bet iš neleidžiančios komandos tik skipas arba vice-skipas.

(f) Už centrinės namų linijos, komandai leidusiai akmenį suteikiama pirmenybė braukyti, tačiau ji neturi užstoti ar trukdyti braukyti priešininkams.

(g) Jei padaromas Trynimoo pažeidimas, nepažeidžianti komanda gali sutikti su esama baigtimi, arba padėti akmenį ir visus akmenis, kuriuos pažeidimas būtų paveikęs, ten kur jie būtų sustoję, tuo atveju jei pažeidimas nebūtų įvykęs.

R8. JUDANČIŲ AKMENŲ PALIETIMAS

(a) Tarp centrinės namų linijos paleidimo pusėje ir žaidimo linijos tikslo pusėje:

(i) Jeigu paliečiamas judantis akmuo arba jeigu jis yra paliečiamas komandos, kuriai jis priklauso, ar jos įrangos, paliestą akmenį ši komanda iš karto pašalinama iš žaidimo. Dvigubas akmenį leidžiančio asmens prisilietimas prie akmens iki žaidimo linijos nelaikomas pažeidimu.

(ii) Jeigu paliečiamas judantis akmuo arba jeigu jis yra paliečiamas dėl priešininkų komandos, jos įrangos, arba išorinės jėgos poveikio:

1) Jei tai buvo leidžiamas akmuo, jis yra leidžiamas iš naujo.

2) Jei akmuo nebuvo leidžiamas akmuo, tada jis dedamas ten, kur komanda, kuriai jis priklauso, pagrįstai mano, kad ji būtų sustojęs, jei jis nebūtų buvęs paliestas.

(b) Už žaidimo linijos tikslo pusėje:

(i) Jeigu paliečiamas judantis akmuo arba jeigu jis yra paliečiamas komandos, kuriai jis priklauso, ar jos įrangos, visiems akmenims leidžiama sustoti, po to pažeidimo nepadariusi komanda gali:

1) pašalinti paliestą akmenį ir sudėti visus akmenis, kurie buvo išstumti dėl pažeidimo, atgal į jų pozicijas buvusias iki pažeidimo; arba

2) palikti visus akmenis, kur jie sustojo; arba

3) sudėti visus akmenis į pozicijas, kuriose ji pagrįstai mano, kad akmenys būtų sustoję, jeigu judantis akmuo nebūtų paliestas.

(ii) Jei judantis akmuo yra paliečiamas arba jį paliesti priverčia priešininkų komanda ar jos įranga, visiems akmenims leidžiama sustoti, tada pažeidimo nepadariusi komanda sudeda visus akmenis į pozicijas, kuriose ji pagrįstai mano, kad akmenys būtų sustoję, jeigu judantis akmuo nebūtų paliestas.

(iii) Jei judantis akmuo paliečiamas arba jį paliesti priverčia išorinis poveikis, visiems akmenims leidžiama sustoti, tada jie yra sudedami tose vietose, kuriose jie būtų sustoję, jeigu judantis akmuo nebūtų paliestas. Jei komandos negali susitarti, akmuo paleidžiamas iš naujo po to, kai visi išstumti akmenys buvo grąžinti į savo padėtis, buvusias prieš įvykstant pažeidimui. Jeigu dėl šių padėčių nepavyksta susitarti, kėlinukas yra peržaidžiamas.

(c) Paskutiniųjų paleidžiamų akmenų (PPA) akmenys:

(i) Jei leidžiančios komandos narys paliečia judantį akmenį, arba sukelia poveikį dėl kurio akmuo yra paliečiamas, akmuo yra pašalinamas, jo atstumas užfiksuojamas ties
199,6 cm (6 pėdos ir 6,5 colio).

(ii) Jei neleidžiančios komandos narys paliečia judantį akmenį, arba sukelia poveikį dėl kurio akmuo yra paliečiamas, akmuo bus leidžiamas iš naujo.

(iii) Jei išorinis poveikis paveikia judantį akmenį, arba sukelia poveikį dėl kurio akmuo yra paliečiamas, akmuo bus leidžiamas iš naujo.

(d) Jei judantį akmenį paliečia akmuo, atšokęs nuo aikštelės žymeklių, akmens neleidžianti komanda padeda akmenį į poziciją, kurioje ji pagrįstai mano, kad akmuo būtų sustojęs, jeigu judantis akmuo nebūtų paliestas.

R9. IŠSTUMTI NEJUDANTYS AKMENYS

(a) Jei nejudantis akmuo, kuris neturėjo jokios įtakos judančio akmens išstūmimui, yra išstumiamas, arba išstumiamas dėl žaidėjo veiksmų, jis yra grąžinamas nepažeidusios komandos į vietą, kurioje buvo prieš įvykstant pažeidimui.

(b) Jei nejudantis akmuo, kuris neturėjo jokios įtakos judančio akmens išstūmimui, yra išstumiamas, arba išstumiamas dėl išorinio poveikio, jis yra grąžinamas pagal komandų susitarimą į vietą, kurioje buvo prieš įvykstant pažeidimui.

(c) Jei akmuo, kuris būtų pakeitęs judančio akmens eigą, yra išstumiamas arba yra išstumiamas žaidėjo, visiems akmenims leidžiama sustoti, tada nepažeidusi komanda gali:

(i) palikti visus akmenis, kur jie sustojo; arba

(ii) pašalinti iš žaidimo akmenį, kurio eiga buvo pakeista ir sudėti visus akmenis, kurie buvo išstumti dėl pažeidimo, atgal į jų pozicijas buvusias iki pažeidimo; arba

(iii) sudėti visus akmenis į pozicijas, kuriose pagrįstu komandos manymu jie būtų sustoję, jei akmuo nebūtų buvęs išstumtas.

(d) Jei akmuo, kuris būtų pakeitęs judančio akmens eigą, yra išstumiamas arba yra išstumiamas dėl išorinio poveikio, visiems akmenims leidžiama sustoti, tada jie yra išdėstomi tose padėtyse, kuriose jie būtų sustoję jei akmuo nebūtų išstumtas. Jei komandos negali susitarti, akmuo paleidžiamas iš naujo po to, kai visi išstumti akmenys buvo grąžinti į savo padėtis, buvusias prieš įvykstant pažeidimui. Jeigu dėl šių padėčių nepavyksta susitarti, kėlinukas yra peržaidžiamas.

(e) Jei išstūmimą sukelia akmenys, atšokę nuo aiškteles žymeklių, akmens neleidžianti komanda grąžina akmenis į jų pozicijas buvusias iki įvykstant pažeidimui.

(f) Paskutiniųjų paleidžiamų akmenų (PPA) akmenys:

(i) Jei leidžiančiosios komandos narys išstumia stovintį akmenį arba sukelia jo išstūmimą, prieš teisėjui užbaigiant matavimą, akmuo yra pašalinamas, jo atstumas užfiksuojamas ties 199,6 cm (6 pėdomis 6,5 colio).

(ii) Jei neleidžiančiosios komandos narys išstumia stovintį akmenį arba sukelia jo išstūmimą, prieš teisėjui užbaigiant matavimą, akmenį leidžianti komanda grąžina jį į jo poziciją, buvusią prieš įvykstant pažeidimui.

(iii) Jei pašalinis poveikis išstumia stovintį akmenį arba sukelia jo išstūmimą, prieš teisėjui užbaigiant matavimą, akmenį leidžianti komanda grąžina jį į jo poziciją, buvusią prieš įvykstant pažeidimui.

R10. ĮRANGA

(a) Nė vienas žaidėjas negali gadinti ledo paviršiaus, naudodamas įrangą, darant rankų ar kūno įspaudus. Tvarka yra tokia: 1-asis incidentas = 1-asis oficialus perspėjimas ant ledo, sugadinimo pataisymas.
2-asis incidentas = 2-asis oficialus perspėjimas ant ledo, sugadinimo pataisymas.
3-iasis incidentas = sugadinimo pataisymas ir žaidėjo pašalinimas iš žaidimo.

(b) Jokia įranga negali būti palikta bet kurioje vietoje ant ledo be priežiūros.

(c) Žaidimo metu komandos negali naudoti elektroninės ryšio įrangos ar bet kokio kito prietaiso, keičiančio balsą. Išskyrus laikmačius, kurie gali teikti tik laiko duomenis, elektroninių prietaisų, kurie žaidimo metu teiktų žaidėjams informaciją aikštelėje, naudojimas rungtynių metu yra draudžiamas.

(d) Kai naudojamas tinkamai veikiantis elektroninis žaidimo linijos įtaisas:

(i) Rankena turi būti tinkamai suaktyvinta, kad ji veiktų paleidimo metu, priešingu atveju akmuo bus laikomas pažeidžiančiu žaidimo liniją.

(ii) Akmens paleidimo metu ant akmenį paleidžiančios rankos pirštinės mūvėti negalima. Jei yra padaromas pažeidimas, paleistas akmuo yra pašalinamas iš žaidimo, o bet kokie išstumti akmenys, nepuolančios komandos yra grąžinami atgal į savo vietas, kuriose buvo prieš įvykstant pažeidimui.

(e) Paleidimo lazdos naudojimui taikomi šie apribojimai:

(i) Paleidimo lazda negali būti naudojama jokiose PAF varžybose ar kvalifikaciniame renginyje, išskyrus neįgaliųjų renginius.

(ii) Žaidėjai, pasirenkantys leisti su paleidimo lazda, turi naudoti šį įrenginį visų savo akmenų paleidimui viso žaidimo metu.

(iii) Ne neįgaliųjų kerlinge: akmuo turi būti leidžiamas tiesia linija nuo kaladėlės iki numatyto tikslo.

(iv) Ne neįgaliųjų kerlinge: akmuo turi aiškiai atsiskirti nuo paleidimo lazdos prieš bet kuriai akmenį leidžiančio žaidėjo pėdai pasiekiant centrinę namų liniją leidimo pusėje. Akmuo dalyvauja žaidime ir yra laikomas pasiekusiu tikslą, kai jis pasiekia žaidimo liniją paleidimo pusėje.

(v) Ne neįgaliųjų kerlinge: paleidimo lazda neturi suteikti jokio mechaninio pranašumo, išskyrus veikti kaip rankos/plaštakos tęsinys.

(vi) Jei yra padaromas pažeidimas leidžiant akmenį lazda, paleistas akmuo yra pašalinamas iš žaidimo, o bet kokie akmenys, išstumti nepuolančios komandos, yra grąžinami atgal į savo vietas, kuriose buvo prieš įvykstant pažeidimui.

(vii) Visos paleidimo lazdos turi atitikti neįgaliųjų kerlingo politiką.

R11. TAŠKŲ GAVIMAS

(a) Žaidimo rezultatą nulemia didesnis taškų skaičius pasibaigus numatytiems žaidimo kėlinukams, arba kai komanda pripažįsta priešininko pergalę, arba kai viena komanda yra aritmetiškai praranda galimybę laimėti, su sąlyga, kad yra sužaistas minimalus kėlinukų skaičius. Komanda, kuri aritmetiškai praranda galimybę laimėti, gali užbaigti dabartinį kėlinuką, tačiau naujo kėlinuko pradėti nebegalima. Tačiau, jei komanda aritmetiškai praranda galimybę laimėti paskutiniojo kėlinuko pabaigoje, susidarius šiai situacijai žaidimas turėtų būti sustabdytas, o kėlinukas nebėra žaidžiamas iki galo. Jei rezultatas pasibaigus numatytiems kėlinukams yra lygus, vyksta papildomas(-i) kėlinukas(-ai), o komanda, kuri pelno taškus pirmoji laimi žaidimą.

(b) Pasibaigus kėlinukui (kai buvo paleisti visi akmenys), komanda gauna vieną tašką už kiekvieną namuose esantį ar juos liečiantį savo akmenį, kurie yra arčiau namų centro už bet kurį priešininkų akmenį.

(c) Kėlinuko rezultatas yra nustatomas, kai vadovaujantys skipai arba viceskipai sutaria dėl rezultato. Jei akmenys, kurie galėjo turėti įtakos kėlinuke surinktiems taškams, yra išstumiami prieš pasiekiant minėtą sprendimą, matavimai yra vertinami pažeidimo nepadariusios komandos naudai.

(d) Jei nustatant kėlinuko rezultatą, komandos negali vizualiai nuspręsti, kurie akmenys yra arčiau namų centro, arba ar akmuo liečia namus, naudojamas matavimo prietaisas. Matavimai atliekami nuo namų centro iki arčiausiai esančios akmens dalies. Bet kuris ant ledo esantis kiekvienos komandos žaidėjas gali stebėti visus matavimo prietaisu atliekamus matavimus.

(e) Jei du arba daugiau akmenų yra taip arti namų centro, kad negalima panaudoti matavimo prietaiso, vertinimas atliekamas vizualiai.

(f) Jei sprendimo pasiekti negalima nei vizualiai nei naudojant matavimo prietaisu, akmenys laikomi lygiaverčiais ir:

(i) Jei matavimas buvo atliekamas siekiant nustatyti, kuri komanda kėlinuke gavo taškus, kėlinuke taškai nefiksuojami.

(ii) Jei matavimas buvo atliekamas siekiant nustatyti papildomus taškus, skaičiuojami tik akmenys, kurie yra arčiau namų centro.

(g) Jei išorinė jėga sukelia akmenų, kurie būtų turėję įtakos rezultatui prieš susitarimą dėl rezultato, išstūmimą, taikomos šios nuostatos:

(i) Jei išstumtieji akmenys būtų nulėmę, kuri komanda kėlinuke gavo taškus, kėlinukas yra peržaidžiamas iš naujo.

(ii) Jei komanda užsitikrino tašką(-us), o išstumtasis(-ieji) akmuo(-enys) būtų nulėmę, ar buvo gautas(-i) papildomas(-i) taškas(-ai), ši komanda gali pakartotinai peržaisti kėlinuką arba pasilikti jau užsitikrintą(-us) tašką(-us).

(h) Komanda gali pripažinti pralaimėjimą tik tada, kai ji būna leidžianti komanda. Kai komanda pripažįsta pralaimėjimą prieš kėlinuko pabaigą, tuo metu esantis kėlinuko rezultatas nustatomas tokiu būdu:

(i) Jei abi komandos dar turi nepaleistų akmenų, rezultatų lentoje įrašoma „X“.

(ii) Kai tik viena komanda paleido visus savo akmenis:

1) Jei visus savo akmenis paleidusi komanda, turi akmenį(-is) už kurį(-iuos) suteikiami taškai, jokie taškai nėra nurodomi, o rezultatų lentoje yra įrašomi „X“, nebent taškai būtų reikalingi nustatyti baigčiai.

2) Jei komanda, kuri nėra paleidusi visų savo akmenų, turi akmenį(-is) už kurį(-iuos) suteikiami taškai, šie taškai yra priskaičiuojami ir nurodomi rezultatų lentoje.

3) Jei priskaičiuojamų akmenų nėra, rezultatų lentoje įrašoma „X“.

(i) Jei komanda negali pradėti žaidimo nustatytu laiku, atliekami šie veiksmai:

(i) Jei žaidimą vėluojama pradėti 1-15 minučių, tada nepažeidžianti komanda gauna vieną tašką ir jai yra suteikiamas pirmojo arba antrojo akmens pasirinkimas prasidėjusio žaidimo pirmajame kėlinuke; vienas kėlinukas laikomas užbaigtu.

(ii) Jei žaidimą vėluojama pradėti 15-30 minučių, tada nepažeidžianti komanda gauna vieną papildomą tašką ir jai yra suteikiamas pirmojo arba antrojo akmens pasirinkimas prasidėjusio žaidimo pirmajame kėlinuke; du kėlinukai yra laikomi užbaigtais.

(iii) Jei žaidimas neprasideda po 30 minučių, tokiu atveju nepažeidusi komanda yra pripažįstama laimėtoja dėl techninio pralaimėjimo.

(j) Galutinis žaidimo, kurį komanda pripažįsta pralaimėjusia, rezultatas įrašomas kaip „L-P“ (laimėjimas-pralaimėjimas).

R12. NUTRAUKTI ŽAIDIMAI

Jei dėl kokios nors priežasties žaidimas yra nutrauktas, žaidimas vėl tęsiamas tokioje padėtyje kur jis buvo sustabdytas.

R13. NEĮGALIŲJŲ KERLINGAS

(a) Akmenys leidžiami vežimėliui sustojus.

(b) Kai akmuo yra paleidžiamas tarp kaladėlės ir pačio tolimiausio namų viršutinio krašto leidimo pusėje, vežimėlis turi būti pastatytas taip, kad paleidimo pradžioje akmuo būtų padėtas ant aikštelės vidurio linijos. Kai akmuo yra paleidžiamas tarp pačio tolimiausio namų viršutinio krašto ir žaidimo linijos leidimo pusėje, vežimėlis turi būti pastatytas taip, kad paleidimo pradžioje visas akmens plotis būtų tarp vežimėlio kontūrų.

(c) Paleidimo metu, akmenį paleidžiančio žaidėjo pėdos neturi liesti ledo paviršiaus, o vežimėlio ratai turi tiesiogiai liestis su ledu.
Akmens leidimas atliekamas paprastai paleidžiant ranka arba naudojant neįgaliųjų kerlingo politiką atitinkančią paleidimo lazdą.

Akmenys turi aiškiai atsiskirti nuo rankos ar lazdos prieš jiems pasiekiant žaidimo liniją paleidimo pusėje.

(e) Akmuo dalyvauja žaidime, kai jis pasiekia žaidimo liniją paleidimo pusėje.
Akmuo, kuris nepasiekė žaidimo linijos paleidimo pusėje, gali būti grąžintas žaidėjui ir paleistas iš naujo.

(f) Braukyti šluotelėmis yra neleidžiama.

(g) Jei yra padaromas pažeidimas leidžiant akmenį, paleistas akmuo yra pašalinamas iš žaidimo, o bet kokie akmenys, išstumti nepuolančios komandos, yra grąžinami atgal į savo vietas, kuriose buvo prieš įvykstant pažeidimui.

(h) PAF neįgaliųjų varžybose kiekvienoje ant ledo esančioje komandoje turi būti keturi akmenis leidžiantys žaidėjai, varžybų metu jos visuomet turi būti sudarytos iš abiejų lyčių asmenų. Komandai, kuri pažeidžia šią taisyklę, įskaitoms techninis pralaimėjimas.

Jei žaidėjas pasišalina kėlinuko metu dėl ligos, nelaimingo atsitikimo ar kitų ypatingų aplinkybių (išskyrus pašalinus teisėjui):

(i) žaidėjas gali grįžti į žaidimą su sąlyga, kad jie paleis visus jiems paskirtus akmenis.

(ii) jei pasišalinančio žaidėjo akmenį(-is) reikia paleisti tame kėlinuke, į pasišalinančio žaidėjo vietą turi būti nedelsiant stoti pakaitinis žaidėjas paleisti tą(-uos) akmenį(-is), komandą vis tiek turi sudaryti abiejų lyčių asmenys. To nepadarius, žaidimas laikomas praloštu. Kito kėlinuko pradžioje komanda, jeigu pageidauja, gali pakeisti komandos sudėtį (koreguota žaidimo sukimo kryptis galioja visam likusiam žaidimui), o pakeistas žaidėjas nebegali grįžti į žaidimą.

(iii) jei abu akmenis paleido pasišalinantis žaidėjas, kito kėlinuko pradžioje komanda turi pasitelkti pakaitinį žaidėją ir, jei pageidauja, gali pakeisti komandos sudėtį (koreguota žaidimo sukimo kryptis galioja visam likusiam žaidimui), o pakeistas žaidėjas nebegali grįžti į žaidimą.

(i) Visose rungtynėse numatomi 8 kėlinukai.

R14. MIŠRUS KERLINGAS

(a) Kiekvienoje komandoje turi būti du vyrai ir dvi moterys, vyrai ir moterys turi leisi akmenis pakaitomis (V, M, V, M arba - M, V, M, V). Pakaitiniai žaidėjai yra neleidžiami.

(b) Jei komanda žaidžia su trimis žaidėjais, reikia išlaikyti skirtingų lyčių eilės tvarką (V, M, V - arba - M, V, M). Jei tai įvyksta žaidimo metu, leidimo sukimąsi galima pakeisti, kad jis atitiktų šį kriterijų.

(c) Skipu ir vice-skipu gali būti bet kuris komandos narys, tačiau jie turi būti skirtingų lyčių.

(d) Visose mišriose rungtynėse numatomi 8 kėlinukai.

(e) Komandos sudėtyje gali būti vienas treneris ir vienas kitas komandos atstovas. Ant nurodyto trenerių suolelio gali sėdėti tik šie du asmenys.

R15. MIŠRIŲ PORŲ KERLINGAS

(a) Komandą sudaro du žaidėjai, vienas vyras ir viena moteris. Pakaitiniai žaidėjai yra neleidžiami. Komanda privalo pripažinti pralaimėjimą visuose žaidimuose, kuriuose ji negali užtikrinti abiejų žaidėjų dalyvavimo visame žaidime. Kiekvienos komandos sudėtyje gali būti vienas treneris ir vienas kitas komandos atstovas.

(b) Taškai skiriami tokiu pat būdu kaip ir įprastinėse kerlingo rungtynėse. „Išdėlioti“ akmenys, kurie pastatomi prieš kiekvieno kėlinuko pradžią, gali būti skaičiuojami skiriant taškus.

(c) Visose rungtynėse numatomi 8 kėlinukai.

(d) Kiekviena komanda kiekviename kėlinuke leidžia po 5 akmenis. Žaidėjas, leidžiantis kėlinuke pirmąjį komandos akmenį, taip pat turi paleisti paskutinį komandos akmenį tame kėlinuke. Kitas komandos narys tame kėlinuke paleidžia komandos antrąjį, trečiąjį ir ketvirtąjį akmenis. Žaidėjas, leidžiantis pirmąjį akmenį, kiekviename kėlinuke gali būti vis kitas.

(e) Kol nebus paleistas ketvirtasis kėlinuko akmuo, jokie žaidžiantys akmenys, įskaitant „pastatytuosius“ akmenis ir namuose esančius akmenis, negali būti

perkelti į nežaidiminę padėtį (ketvirtasis paleistas akmuo yra pirmasis akmuo, kuris gali pašalinti bet kokį akmenį iš žaidimo). Jei yra padaromas pažeidimas, paleistas akmuo yra pašalinamas iš žaidimo, o bet kokie išstumti akmenys, nepuolančios komandos yra grąžinami atgal į savo vietas, kuriose buvo prieš įvykstant pažeidimui.

(f) Prieš kiekvieno kėlinuko pradžią viena komanda išdėsto savo „pastatytuosius“ akmenis ant aikštelės tikslo pusėje vienoje iš dviejų padėčių, pažymėtų A ir B. Priešininkų „pastatytasis“ akmuo statomas į bet kurią padėtį (A arba B), kuri lieka laisva. Šių padėčių vieta yra tokia:

(i) Padėtis A: Toks padėjimas, kad akmuo būtų dalinamas aikštelės vidurio linijos ir būtų arba iš karto priešais arba iš karto už vieno iš 3 ant ledo esančių taškų. Taškai išdėstomi ant aikštelės vidurio linijos (žr. schemą):

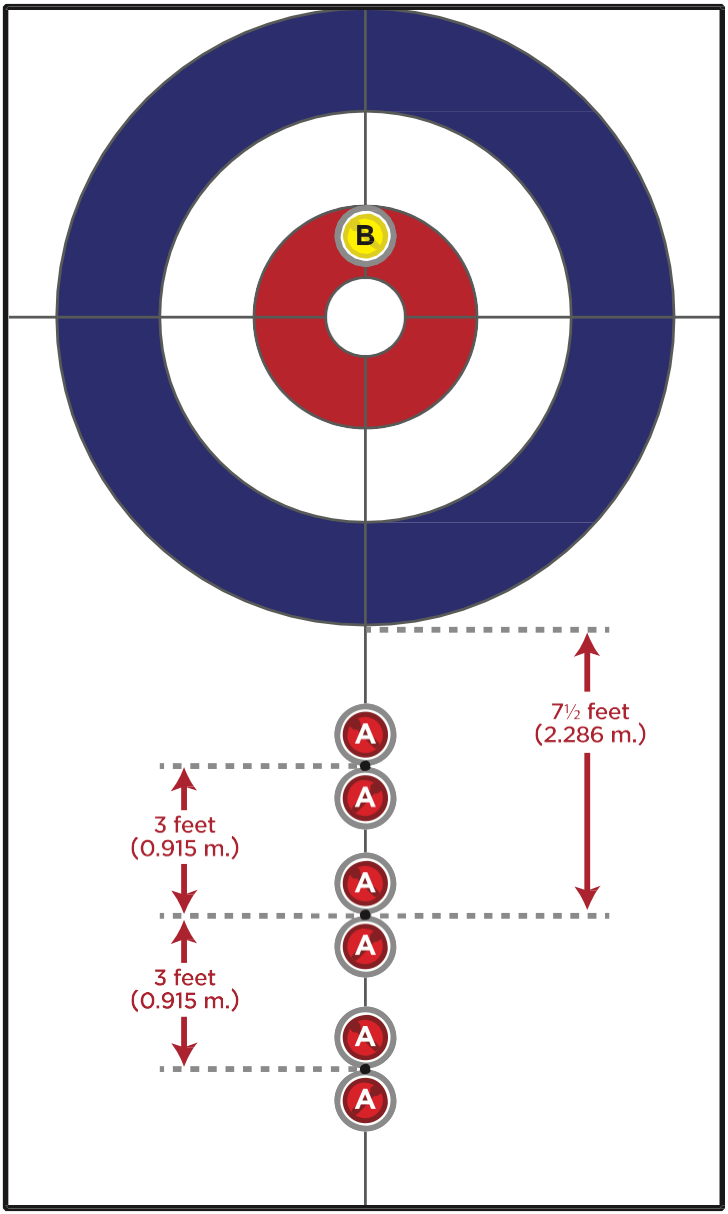
1) viduryje tarp žaidimo linijos ir tolimiausio ir namų viršaus išorinio krašto.
2) 0,915 m (3 pėdos) nuo arčiau namų esančio vidurio taško.
3) 0,915 m (3 pėdos) nuo arčiau žaidimo linijos esančio vidurio taško.

Remiantis ledo sąlygomis, kai nėra rungtynių teisėjo galinčio priimti sprendimą, komandos turi nustatyti konkrečią padėties A vietą kiekvienai aikštelei, ji bus naudojama pradedant išbandymą prieš rungtynes, ta pati vieta turi būti naudojama visą žaidimą.

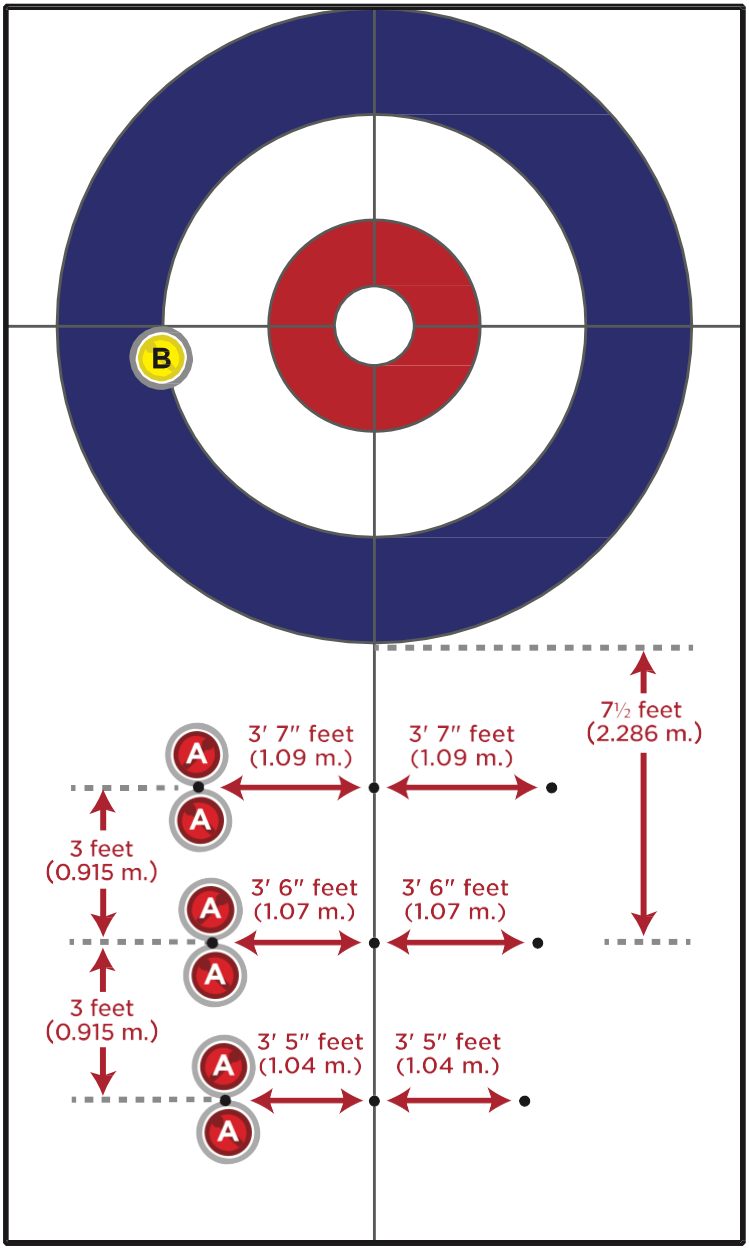
(ii) Padėtis B: Toks padėjimas, kad akmuo būtų dalinamas aikštelės vidurio linijos ir būtų ties 4 pėdų apskritimo užpakaline dalimi. Galinis akmens kraštas yra sulyginamas su keturių pėdų apskritimo užpakaliniu kraštu (žr. schemą).

(iii) Sustiprintas režimas: Kartą per žaidimą kiekviena komanda, kai ji sprendžia dėl „pastatytųjų“ akmenų išdėstymo, ji dėdama tuos du akmenis gali pasinaudoti „Sustiprintuoju režimu“. Namuose esantis akmuo (B), kuris priklauso komandai, leidžiančiai tame kėlinuke paskutinį akmenį, yra padedamas vienoje iš dviejų namų pusių, užpakaliniam akmens kraštui liečiant centrinę namų liniją, taške, kuriame susiliečia 8 pėdų ir 12 pėdų apskritimai. Apsauginis akmuo (A) yra pastatomas toje pačioje aikštelės pusėje, tokiu pačiu atstumu, kuris buvo nustatytas centriniams apsauginiams akmenis (žr. schemą). Sustiprinto režimo negalima pasirinkti papildomuose kėlinukuose.

Pav. Nr. 1 Centrinė apsauga



Pav. Nr. 2 Sustiprinto režimo variantas



(g) Dėl „išdėstytųjų“ akmenų padėčių sprendžianti komanda, nustatoma pagal tokias taisykles:

(i) Komandos besivaržančios tose pačiose rungtynėse, naudoja paskutiniuosius paleidžiamus akmenis (PPA), norėdamos nustatyti, kuri komanda sprendžia pirmajame kėlinuke. Komanda su trumpesniu PPA atstumu sprendžia dėl išdėstymo.

(ii) Po pirmojo kėlinuko, komanda, kuri negavo taškų sprendžia dėl išdėstymo.

(iii) Jei nė viena komanda kėlinuke taškų negauna, pirmąjį akmenį tame kėlinuke leidusi komanda, sprendžia dėl akmenų išdėstymo kitame kėlinuke. Jei įvyksta kėlinukas be taškų dėl vienodų matavimų, komanda, kuri sprendė kur pastatyti „išdėstytuosius“ akmenis, kitam kėlinukui nesikeičia.

(h) Komanda, kurios „pastatytasis“ akmuo yra pastatomas padėtyje A (priešais namus), leidžia pirmąjį akmenį tame kėlinuke, o komanda, kurios „pastatytasis“ akmuo yra padedamas į padėtį B (namuose), leidžia to kėlinuko antrąjį akmenį.

(i) Kol komanda leidžia akmenį, akmens neleidžiantis žaidėjas gali būti bet kurioje komandos aikštelės pusės vietoje. Paleidus akmenį, vienas arba abu žaidėjai gali braukyti priešais leidžiamą akmenį ir bet kuriuos, tai komandai priklausančius, akmenis, kurie yra išjudinami, bet kurioje priešais centrinę namų liniją esančioje vietoje tikslo pusėje. Tai galioja visiems komandos leidžiamiems akmenims, įskaitant PPA.

(j) Jei yra padaromas pažeidimas leidžiant akmenį, paleistas akmuo yra pašalinamas iš žaidimo, o bet kokie akmenys, išstumti nepuolančios komandos, yra grąžinami atgal į savo vietas, kuriose buvo prieš įvykstant pažeidimui. Jei pažeidimas yra aptinkamas tik, kai yra paleidžiamas kitas akmuo, žaidimas toliau tęsiamas taip, tarsi pažeidimas nebūtų įvykęs, tačiau žaidėjas, kuris leido pirmąjį kėlinuko akmenį, tame kėlinuke gali leisti ne daugiau kaip du akmenis.

R16. DRAUDŽIAMOS MEDŽIAGOS

Bet kokio dopingo naudojimas, išskyrus leidžiamą terapiniais tikslais, sąmoningai ar kitu būdu, yra neetiškas ir draudžiamas. Jei toks naudojimas įvyksta, žaidėjas(-ai) bus pašalintas(-i) iš rungtynių, yra pranešama jo(-ų) narių asociacijai, tai gali lemti tolimesnį suspendavimą.

R17. NETINKAMAS ELGESYS

Netinkamas elgesys, necenzūrinė ar įžeidžianti kalba, netinkamas įrangos naudojimas ar bet kokia komandos nario daroma tyčinė žala yra draudžiama. Bet koks pažeidimas gali lemti jurisdikciją turinčios kerlingo organizacijos sprendimą dėl pažeidimą padariusio(-ių) asmens(-ų) suspendavimo.

C1. BENDROJI INFORMACIJA

(a) PAF varžybų taisyklės yra dabartinės pasaulio kerlingo federacijos (PAF) taisyklės. Jei yra kokių nors pakeitimų, jie yra išaiškinami komandų susitikimo metu.

(b) PAF varžybų datas nustato PAF vykdomoji valdyba.

(c) Rungtyniavimo ir renginių tvarkaraščius nustato PAF, pasitarusi su priimančiosios šalies komitetu.

(d) WCF varžybų metu, varžybų vietoje rūkyti, įskaitant elektroninio rūkymo prietaisų naudojimą, yra draudžiama.

(e) Taikomos PAF antidopingo taisyklės ir procedūros, atitinkančios pasaulinės antidopingo agentūros reikalavimus, ir paskelbtos PAF antidopingo brošiūroje.

(f) Bet koks nukrypimas nuo rekomenduojamų aikštelės matmenų turi būti patvirtintas PAF.

(g) PAF čempionatuose aukso medaliais yra apdovanojama pirmoji komandai, sidabro medaliais - antroji komanda ir bronzos medaliais - trečioji komanda. 5 žaidėjai (2 mišrių porų, 4 mišraus kerlingo atveju) ir jų treneris, gauna medalius, jei jie dalyvauja ir vykdo savo komandos įsipareigojimus, jiems taip pat leidžiama stovėti ant pakylos. Žiemos olimpinėse žaidynėse, jaunimo olimpinėse žaidynėse ir parolimpinėse žiemos žaidynėse medalius gauna ir ant pakylos leidžiama būti tik žaidėjams.

C2. DALYVAUJANČIOS KOMANDOS

(a) Kiekviena komanda yra paskiriama jos asociacijos/federacijos.

(b) Jei paskirta komanda negali arba nenori dalyvauti, atitinkama asociacija/federacija paskiria kitą komandą.

(c) Kiekvieno renginio žaidėjai ir komandų atstovai turi būti nurodytos bent 14 dienų iki varžybų pradžios. Bet kokie pakeitimai/papildymai turi būti paskelbti iki komandos susirinkimo pabaigos.

(d) Visi PAF varžybų žaidėjai turi būti tikrieji nariai, turintys gerą reputaciją savo asociacijose (federacijose).

(e) Kad galėtų dalyvauti pasaulio jaunimo kerlingo čempionatuose(PJAČ) ir kvalifikaciniuose renginiuose, žaidėjas turi būti jaunesnis nei 21 metų amžiaus iki metų, einančių prieš metus, kuriais vyksta čempionatas, birželio 30 d. pabaigos.

(f) Kad galėtų dalyvauti pasaulio senjorų kerlingo čempionatuose(PSAČ) ir kvalifikaciniuose renginiuose, žaidėjas turi būti jaunesnis nei 50 metų amžiaus iki metų, einančių prieš metus, kuriais vyksta čempionatas, birželio 30 d. pabaigos.

(g) Kad galėtų dalyvauti pasaulio neįgaliųjų kerlingo čempionatuose(PNAČ) ir kvalifikaciniuose renginiuose, žaidėjo kojų / vaikščiojimo funkcija turi būti akivaizdžiai sutrikusi, kasdieniam judėjimui jis turi naudotis neįgaliųjų vežimėliu arba atitikti tinkamumo kriterijus.

(h) Tam, kad galėtų būti komandos atstovu bet kuriose PAF varžybose, atstovas turi būti ne jaunesnis kaip 16 metų amžiaus iki metų, einančių prieš metus, kuriais vyks varžybos, birželio 30 d. pabaigos.

(i) Visi žaidėjai ir jų treneris privalo dalyvauti komandos susitikime. Jei tai nepadaroma be vyriausiojo teisėjo pritarimo, ši komanda netenka paskutinio akmens pranašumo savo pirmosiose rungtynėse. Gali dalyvauti tik komandos žaidėjai, vienas treneris, komandos lyderis ir, jei būtina, vertėjas. Iš komandų, žaidžiančių po grupės varžybų raundo, vienas ar du komandos nariai (žaidėjai ir/arba treneris) privalo dalyvauti atkrentamųjų varžybų susitikimuose, kitaip

komanda praranda jai įprastai priklausančius pasirinkimus (treniruojasi pirmoji ar antroji, akmenų spalva ir pan.).

(j) Komandos akmens paleidimo sukimosi kryptis, skipo ir viceskipo padėtys, pakaitinis žaidėjas ir treneris yra nurodomi pradinės komandos sudėties formoje ir pateikiami vyriausiam teisėjui komandos susitikimo pabaigoje. Taip pat jeigu reikia yra nurodomi komandos vadovas / valstybinis treneris / vertėjas. Komandinės žaidimo rikiuotės forma (popierinė ar elektroninė) turi būti pateikta vyriausiam teisėjui likus bent 15 minučių iki išbandymo prieš rungtynes, taip patvirtinant pradinę komandinę rikiuotę arba nurodyti pakeitimus.

(k) Komandai pradedant rungtynes keturi žaidėjai turi paleisti akmenis (mišrių porų atveju du). Komanda pripažįsta pralaimėjimą kiekvienose rungtynėse varžybų pradžioje, kol ji negali pradėti žaidimo su keturiais tinkamais žaidėjais. Esant objektyvioms aplinkybėms ir sutikus trijų asmenų tarybai (PAF varžybų direktoriui arba atstovui, renginio techniniam atstovui ir renginio vyriausiajam teisėjui) komandai gali būti leidžiama pradėti varžybas su trimis žaidėjais. Jei reikia, PAF prezidentas arba jo atstovas išnagrinės apeliaciją.

(l) kol žaidimas vyksta, treneris, pakaitinis žaidėjas ir visi kiti komandos atstovai negali bendrauti su savo komanda ar būti žaidimo zonoje, išskyrus specialiai paskirtas pertraukėles ar komandines pertraukėles. Šis apribojimas taikomas visam žodiniam, vaizdiniam, rašytiniam ir elektroniniam komunikavimui, įskaitant bet kokius bandymus signalizuoti nurodymą pasinaudoti komandine pertraukėle. Treneris, pakaitinis žaidėjas ir vienas komandos atstovas gali dalyvauti įžanginiame renginyje ir išbandyme prieš rungtynes, tačiau negali bendrauti su savo komanda per PPA. Žaidimo metu negali būti jokių pranešimų ar transliacijų nuo trenerių suolelio jokiam asmeniui, kuris nesėdi toje nurodytoje vietoje. Treneriai ir kitas komandos personalas, sėdintis ant trenerių suolelio, negali žiūrėti ar klausytis transliacijų. Už bet kokį pažeidimą pažeidėjas bus pašalintas iš šio žaidimo nuo trenerių suolelio.

(m) Kad žiniasklaida ir visuomenė galėtų atpažinti komandas, jos nurodo pavadinimą, kurį varžyboms suteikė jų asociacija / federacija, bei skipo pavadinimą.

C3. UNIFORMOS / ĮRANGA

(a) Visi komandos nariai eidami į aikštelę žaisti ar treniruotis dėvi identiškas uniformas ir tinkamą avalynę. Komanda dėvi šviesių spalvų marškinėlius ir rungtynių striukes / džemperius, kai joms paskiriami akmenys su šviesių spalvų rankenomis, arba dėvi tamsių spalvų marškinėlius ir rungtynių striukes / džemperius, kai joms paskiriami akmenys su tamsių spalvų rankenomis. Šios aprangos spalva užregistruojama PAF prieš kiekvienų varžybų pradžią. Komandos treneriai / atstovai eidami į žaidimo aikštelę visada privalo dėvėti komandos arba nacionalinę uniformą. Jei PAF nepatvirtins kitaip, šviesios spalvos uniforma bus daugiausia baltos arba geltonos spalvos. Abiejose, uniformos pusėse, priekyje ir gale turi būti ne mažiau kaip 70% baltos ar geltonos spalvos. Prašymas dėl bet kokių alternatyvių spalvos patvirtinimas turi būti pateiktas mažiausiai prieš 8 savaites iki varžybų, arba to gali būti prašoma sezono pradžioje keliems renginiams.

(b) Ant kiekvienų marškinėlių ir striukės / džemperio yra užrašyta žaidėjo pavardė 5,08 cm (2 colių) arba didesnėmis raidėmis viršutinėje drabužio nugaros dalyje bei pavadinimas, kuriuo žaidėjų asociacija / federacija varžosi, 5,08 cm (2 colių) ar didesnėmis raidėmis, nugaroje virš juosmens. Jei pageidaujama, ant nugaros taip pat gali būti pavaizduota nacionalinė emblema, tačiau tik kartu su pavadinimu, kuriuo varžosi asociacija / federacija, ji pavaizduota tarp pavadinimo ir žaidėjo pavardės. Kai du ar daugiau komandos narių turi tą pačią pavardę, taip pat nurodoma(-os) pirmoji(-osios) jų vardų raidės.

(c) Ant žaidėjo aprangos ir įrangos reklama yra leidžiama, tačiau tik griežtai laikantis dabartinių PAF gairių. PAF savo nuožiūra gali uždrausti naudoti bet kokią aprangą ar įrangą, kuri, jos nuomone, yra nepriimtina arba netinkama naudoti PAF varžybų metu. PAF aprangos kodas yra pateikiamas šioje knygelėje.

(d) Netinkamą uniformą dėvintis žaidėjas ar treneris negali patekti į žaidimo lauką bei būti ant trenerių suolelio.

(e) Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas turi pateikti patvirtintą trynimo priemonę, tą trynimo priemonę trynimui žaidimo metu gali naudoti tik tas žaidėjas. Pražanga: Jei žaidėjas brauko su kito asmens trynimo priemone, akmuo yra pašalinamas iš žaidimo.

(f) Žaidėjai žaidimo metu negali susikeisti savo trynimo antgaliais, nebent vyriausias teisėjas suteikia specialų leidimą. Pražanga: Jei pakeitimas atliekamas be leidimo, komanda laikoma pralaimėjusia žaidimą.

(g) Jei pakaitinis žaidėjas dalyvauja žaidime, tas žaidėjas turi naudoti pakeistojo žaidėjo trynimo šluotelę arba pagalvėlę. Pražanga: Jei žaidimui pasitelkiamas naujas trynimo antgalis, komanda laikoma pralaimėjusia.

(h) Visas PAF varžybų metu žaidimo aikštelėje naudojamas inventorius turi atitikti PAF įrangos standartus, kurie yra apibrėžti ir paskelbti PAF svetainėje. Priežastys dėl kurių įranga laikoma nepatvirtinta, apima, bet neapsiriboja šiais aspektais: žala ledo paviršiui, neatitiktis galiojančioms taisyklėms ar standartams (t. y. - elektroninio ryšio priemonės), naudojimo išbandymo rezultatai, rodantys nesąžiningą pranašumą, įrangos neužregistravimas PAF iki termino pabaigos.

(i) Baudą už standartų neatitinkančios įrangos naudojimą PAF varžybose, nustato PAF:

(i) Už pirmąjį komandinį pažeidimą varžybų metu, žaidėjas yra diskvalifikuotas iš varžybų, o komandai yra įskaitomas pralaimėjimas.

(ii) Už antrąjį komandinį pažeidimą varžybų metu, komanda yra diskvalifikuojama iš varžybų, o visiems žaidėjams yra neleidžiama 12 mėnesių rungtyniauti PAF varžybose.

C4. IŠBANDYMAS PRIEŠ RUNGTYNES

(a) Prieš kiekvienų rungtynių pradžią PAF varžybose kiekvienai komandai leidžiama rungtynių aikštelėje atlikti išbandymą prieš rungtynes.

(b) Išbandymo prieš rungtynes laikas ir trukmė yra nurodomi komandos susitikime.

(c) Išbandymo prieš žaidimą tvarkaraštis skirtas grupės varžyboms yra sudaromas kiek įmanoma anksčiau, atsižvelgiant į tai, kad kiekviena komanda išbandymą atliktų pirmoji arba antroji vienodą kiekį kartų. Kai to neįmanoma suderinti grupės varžybų raundui, išbandymo eilės tvarką renkasi laimėjusysis monetos metimą.

(d) Etape po grupės varžybų raundo, kai iš anksto nustatomas paskutinysis pirmojo kėlinuko akmuo, komanda leidžianti paskutinjjį pirmojo kėlinuko akmenį išbandymą prieš rungtynes atlieka pirmoji.

(e) Jei vyriausiasis ledo techninis pareigūnas mano, kad tai yra būtina, ledas po išbandymo prieš rungtynes bus nuvalytas, o slydimo takelis iš naujo nubarstytas.

C5. RUNGTYNIŲ TRUKMĖ

Varžybose, kuriose numatyti 10 kėlinukų, atkrentamosiose varžybose turi būti sužaisti bent 8 kėlinukai ir bent 6 kėlinukai turi būti sužaisti visose kitose varžybose.

(b) Varžybose, kuriose numatyti 8 kėlinukai, turi būti sužaisti bent 6 kėlinukai.

C6. ŽAIDIMO LAIKAS

(a) 10-ies kėlinukų žaidime kiekviena komanda gauna 38 minutes apsvarstymui ir 30 minučių apsvarstymui 8-ių kėlinukų žaidime (38 minutes neįgaliųjų kerlinge, 22 minute mišrių porų kerlinge). Šis laikas yra fiksuojamas bei matomas komandoms ir treneriams per viso žaidimo metu.

(b) Kai komanda vėluoja pradėti žaidimą, kiekvienai komandai skirtas apsvarstymo laikas yra sutrumpinamas 3 minutėmis 45 sekundėmis (4 minutėmis 45 sekundėmis neįgaliųjų kerlinge, 2 minutėmis 45 sekundėmis mišrių porų kerlinge) už kiekvieną kėlinuką, kuris yra laikomas baigtu (taikoma kerlingo taisyklė R11 (i)).

(c) Kai yra reikalingi papildomi kėlinukai, rungtynių laikrodžiai yra atstatomi į pradinę padėtį, o kiekvienai komandai yra skiriama 4 minutės 30 sekundžių kiekvieno papildomo kėlinuko apsvarstymui (6 minutės neįgaliųjų kerlinge, 3 minutės mišrių porų kerlinge).

(d) Žaidimas ir kiekvienas kėlinukas prasideda, kai baigiasi paskirtas pertraukos laikas. Leidžiančiosios komandos žaidimo laikrodis žaidimo pradžioje/ kėlinuko metu yra sustabdytas, nebent ši komanda vėluoja pradėti žaidimą (jokio judesio į priekį nuo kaladėlės arba akmuo nėra paleidžiamas nuo paleidimo lazdos), tada žaidimo laikrodis yra paleidžiamas. Jei nėra delsimo, pirmasis kiekviename kėlinuke yra paleidžiamas antrąjį akmenį leidžiančios komandos žaidimo laikrodis.

(e) Kai įvykdomi visi žemiau išvardyti kriterijai, akmens neleidžianti komanda tampa akmenį leidžiančia komanda ir jos žaidimo laikrodis yra paleidžiamas:

(i) visi akmenys sustojo arba kirto galinę liniją; ir

(ii) akmenys, kurie buvo išstumti dėl akmenį leidžiančios komandos padarytų pažeidimų ir turi būti sugrąžinti į savo vietą, grąžinami į savo vietas buvusias prieš pažeidimą; ir

(iii) žaidimo aikštelė buvo perduota kitai komandai, už namus atsakingas asmuo perėjo už galinės linijos, o akmenį leidžiantis žaidėjas ir braukantys žaidėjai perėjo į aikštelės šonus.

(f) Komandos žaidimo laikrodis sustabdomas, kai akmuo pasiekia centrinę namų liniją (žaidimo liniją, neįgaliųjų kerlinge) paleidimo pusėje.

(g) Komanda leidžia akmenis tik tada, kai jos žaidimo laikrodis yra paleistas arba suplanuotu laikrodžio paleidimo laiku. Esant bet kokiam pažeidimui, akmuo turi būti paleistas iš naujo po to, kai taisyklių nepažeidusi komanda grąžina bet kokius išstumtus akmenis atgal į jų vietas, kurios buvo prieš pažeidimą. Pažeidusios komandos laikas pradedamas skaičiuoti vos tik bet kokie išstumtieji akmenys yra grąžinami atgal į vietą, skaičiavimas sustabdomas, kai iš naujo paleistas akmuo pasiekia centrinę namų liniją (žaidimo liniją, neįgaliųjų kerlinge) paleidimo pusėje.

(h) Jei akmenys turi būti perstatyti į kitas pozicijas dėl pažeidimo, kurį sukėlė išorinis poveikis, abu žaidimo laikrodžiai yra sustabdomi.

(i) Žaidimo laikrodžiai sustabdomi bet kuriuo metu, kai įsikiša teisėjas.

(j) Po to, kai komandos sutaria dėl kėlinuko rezultato, paskelbiama pertrauka, jos metu abu žaidimo laikrodžiai yra sustabdyti. Jei reikia atlikti matavimą, pertrauka prasideda užbaigus atitinkamą matavimą. Pertraukos tarp kėlinukų, kuri gali skirtis dėl televizijos reikalavimų ar kitų išorinių veiksnių, trukmė nustatoma kiekvienoms varžyboms, ji yra paaiškinama komandos susirinkime. Kai pertrauka trunka 3 minutes ar ilgiau, komandoms yra pranešama, kai liko 1 minutė pertraukos. Komandos gali leisti kito kėlinio pirmąjį akmenį, kai lieka ne daugiau nei 10 sekundžių pertraukos laiko. Paleidžiančios komandos žaidimo laikrodis paleidžiamas pasibaigus pertraukai, išskyrus atvejus, kai žaidėjas atlieka akmens paleidimą. Pertraukos trukmė įprastai yra:

(i) 1 minutė pasibaigus kiekvienam kėlinukui, išskyrus atvejus nurodytus (j) punkto (ii) papunktyje. Mišrių porų kerlinge, kai žaidėjai yra atsakingi už stacionarių akmenų pastatymą prieš kiekvieną kėlinuką, 30 sekundžių bus pridėta prie laiko tarp kėlinukų.

Komandos negali susitikti ar bendrauti bet kokiu būdu su treneriu, pakaitiniu žaidėju ar bet kuriuo kitu komandos atstovu.

(ii) 5 minutės pasibaigus kėlinukui, ši pertrauka reiškia, kad žaidimas įpusėjo. Žaidimo aikštelėje komandos gali susitikti su bet kuriuo žaidėju ir komandos atstovu, kuris turi to žaidimo metu turi teisę būti ant trenerių suolelio.

(k) Jei žaidėjui leidžiama pakartotinai paleisti akmenį, teisėjas nusprendžia, ar tam reikalingas laikas turi būti atimtas iš tai komandai skirto žaidimo laiko.

(l) Jeigu kėlinukas turi būti peržaidžiamas, žaidimo laikrodžiai yra atstatomi į padėtį, kuri buvo ankstesniojo kėlinuko pasibaigimo metu.

(m) Jei teisėjas nustato, kad komanda be reikalo uždelsia žaidimą, teisėjas praneša pažeidusios komandos skipui ir jeigu po šio pranešimo leidžiamas akmuo nepasiekė centrinės namų linijos (žaidimo linijos, neįgaliųjų kerlinge) paleidimo pusėje per 45 sekundes, akmuo iš karto pašalinamas iš žaidimo.

(n) Kiekviena komanda turi užbaigti savo žaidimo dalį per nurodytą laiką arba žaidimas laikomas pralaimėtu. Jei akmuo pasiekia centrinę namų liniją (žaidimo liniją, neįgaliųjų kerlinge) paleidimo pusėje, prieš pasibaigiant laikui, laikoma, kad akmuo buvo paleistas laiku.

(o) Prie komandos, kurios laikas buvo nurodytas kaip pasibaigęs dėl laiko nustatymo klaidos (netinkamas laikrodžio paleidimas), bus pridėtas laikas lygus dvigubam sutartam klaidos laikui.

(p) Iš komandos, kurios laikrodis nebuvo paleistas dėl laiko nustatymo klaidos (nepaleistas laikrodis), laikas atimtas nebus, tačiau atitinkamas laiko kiekis bus pridėtas prie kitos komandos laiko.

C7. KOMANDINĖS PERTRAUKĖLĖS / TECHNINĖS PERTRAUKĖLĖS

(a) Komandinės pertraukėlės bus leidžiamos visuose PAF renginiuose, tiek kai laikmatis yra naudojamas tiek jo nenaudojant.

(b) Kiekviena komanda gali prašyti vienos 60 sekundžių komandinės pertraukėlės kiekvienų rungtynių metu ir po vieną 60 sekundžių komandinę pertraukėlę kiekviename papildomame kėlinuke.

(c) Komandinės pertraukėlės procedūros yra tokios:

(i) Tik ant ledo esantys žaidėjai gali prašyti komandinės pertraukėlės.

(ii) Komandinių pertraukėlių gali prašyti bet kuris komandos žaidėjas, kuris yra ant ledo, kai komandos žaidimo laikrodis yra paleistas. Žaidėjai išreiškia norą komandinei pertraukėlei, parodydami „T“ rankų signalu.

(iii) Komandinės pertraukėlės laikas (kai sustabdytas žaidimo laikrodis) pradedamas skaičiuoti iškart, kai pertraukėlės paprašoma ant ledo, ją sudaro laikas skirtas pasiekti komandą plius 60 sekundžių. Laiką skirtą pasiekti komandai kiekviename renginyje nustato vyriausiasis teisėjas, jis suteikiamas visoms komandoms, nepaisant to ar jos turi trenerį, ar ne, ir ar treneris eina į žaidimo aikštelę ar ne.

(iv) Tik vienas komandinės pertraukėlės paprašiusios komandos asmuo, kuris sėdi nurodytoje trenerių zonoje ir, jei reikia, vertėjas, gali susitikti su komanda. Šis asmuo ar asmenys, jei reikalingas vertėjas, privalo naudotis nurodytu maršrutu iki komandos. Kai keliai yra šalia aikštelės, tas asmuo privalo nestovėti ant ledo.

(v) Komanda yra įspėjama, kai lieka 10 sekundžių iki komandinės pertraukėlės pabaigos.

(vi) Pasibaigus komandinei pertraukėlei, asmuo(-enys) būnantys ant trenerių suolelio turi nustoti bendrauti su komanda ir iš karto palikti žaidimo aikštelę.

(d) Komanda gali paprašyti techninės pertraukėlės esant traumai ar kitomis ypatingomis aplinkybėmis. Techninių pertraukėlių metu žaidimo laikrodžiai sustabdomi.

C8. AKMENS PRISKYRIMAS / PASKUTINIAI PALEISTIEJI AKMENYS

(a) Komanda, kuri grupės varžybų raunde akmenų leidimo eilėje yra nurodyta pirmoji, leis akmenimis su tamsiosiomis rankenėlėmis, antroji komanda leis akmenimis su šviesios spalvos rankenėlėmis.

(b) Rungtynės, kuriose reikalingi „Paskutiniai paleistieji akmenys“ (PPA), pasibaigus kiekvienos komandos išbandymui prieš žaidimą skirtingi žaidėjai paleis du akmenis į centrinę namų liniją namų pusėje - pirmasis akmuo sukamas pagal laikrodžio rodyklę, o antrasis prieš laikrodžio rodyklę. Žaidėjas (pakaitinis žaidėjas), kuris leidžia PPA akmenį arba brauko, neprivalo žaisti tose rungtynėse. Braukyti yra leidžiama (išskyrus neįgaliųjų kerlingą). Mišriame kerlinge kiekviena lytis turi paleisti po vieną akmenį, tačiau komanda pasirenka braukytojus nepriklausomai nuo jų lyties.

Pirmasis akmuo yra išmatuojamas ir pašalinamas iš žaidimo prieš leidžiant antrąjį akmenį. Kiekvieno akmens užfiksuoti atstumai bus susumuoti, kad būtų nustatyta komandos šio žaidimo PPA suma. Komanda su mažesne PPA suma gali pasirinkti pirmajame to žaidimo kėlinuke kurį akmenį, pirmąjį ar antrąjį, leis. Jei abiejų komandų PPA suma yra vienoda, palyginami atskiri PPA akmenys, o geriausius nevienodus PPA rezultatus pasiekę žaidėjai renkasi kurį akmenį, pirmąjį ar antrąjį, leisti pirmajame kėlinuke. Kai abi komandos visiškai identiškus atskirus PPA akmenų atstumus, šiam pasirinkimui nustatyti metama moneta.

(c) PPA atstumai bus matuojami ir užrašomi taip:

(i) Visi atskiri matavimai atliekami nuo namų vidurio linijos iki artimiausios akmens dalies, bet PPA atstumai bus pateikiami centimetrais, kaip atstumas nuo namų centro linijos iki akmens centro.

(ii) Oficialus PAF čempionatuose naudojamas spindulys yra 14,2 cm.

(iii) Prie bet kurio išmatuoto rezultato turi būti pridedamas 14,2 cm spindulys. Tai reiškia, kad atstumas akmenims, kurie yra ne namuose yra 185,4 cm + 14,2 cm = 199,6 cm.

(iv) Akmenys, užvažiavę ant namų centro linijos, bus matuojami nuo dviejų vietų (angų), esančių 4 pėdų apskritimo krašte. Šios dvi vietos sudaro 90 laipsnių kampą su centrine anga ir yra 0,61 m (2 pėdų) atstumu nuo centrinės angos.

(d) PPA akmenų skaičius ir kiekvieno žaidėjo pagal ir prieš laikrodžio rodyklę atliekamų pasukimų skaičius bus nustatomas kiekvienose varžybose priklausomai nuo rungtynių skaičiaus grupės varžybų raunde. Remiantis pradine komandinės žaidimo rikiuotės forma, keturi žaidėjai (2 mišrių porų kerlinge) turi atlikti minimalų PPA paleidimų skaičių. Jei padaromas pažeidimas nes neįvykdomi minimalūs reikalavimai, atitinkami PPA bus užregistruoti kaip esantys 199,6 cm atstumu.

(i) PPA akmenys, paleisti pakaitinio žaidėjo, varžybų, kurios įtraukiamos skaičiuojant NAS pabaigoje gali būti apjungti tik su vienu kitu žaidėju, kad šis žaidėjas atitiktų minimalų reikiamą PPA akmenų skaičių.

(ii) Kai komanda žaidžia visas rungtynes, tik su 3 žaidėjais, trūkstamo žaidėjo PPA akmens reikalavimai vienodai padalijami tarp kitų žaidėjų.

(iii) Kai komanda pradeda varžytis pilna komandos sudėtimi, tačiau jei vėliau dėl kokių nors priežasčių žaidėjas nebegali įvykdyti savo minimalių PPA reikalavimų, maksimalus 199,6 cm atstumas bus įrašytas už kiekvieną jo praleistą PPA akmenį.

Vertinami grupės varžybų raundo žaidimai	Vertinamas PPA akmenų skaičius	Minimalus kiekis kiekvienam žaidėjui
4	8	2 akmenys, 1 pagal laikrodžio rodyklę + 1 prieš laikrodžio rodyklę
5	10	2 akmenys, 1 pagal laikrodžio rodyklę + 1 prieš laikrodžio rodyklę
6	12	2 akmenys, 1 pagal laikrodžio rodyklę + 1 prieš laikrodžio rodyklę
7	14	3 akmenys, bent 1 pagal laikrodžio rodyklę + bent 1 prieš laikrodžio rodyklę
8	16	3 akmenys, bent 1 pagal laikrodžio rodyklę + bent 1 prieš laikrodžio rodyklę

9	18	4 akmenys, 2 pagal laikrodžio rodyklę + 2 prieš laikrodžio rodyklę
10	20	4 akmenys, 2 pagal laikrodžio rodyklę + 2 prieš laikrodžio rodyklę
11	22	4 akmenys, 2 pagal laikrodžio rodyklę + 2 prieš laikrodžio rodyklę
12	24	5 akmenys, 2 pagal laikrodžio rodyklę + 2 prieš laikrodžio rodyklę

(e) Mišrių porų atveju kiekvienas žaidėjas leidžia tokį patį pagal laikrodžio rodyklę ir prieš laikrodžio rodyklę sukamų PPA akmenų skaičių. Jei yra nelyginis rungtynių skaičius, turi būti naudojamas vienos sukimo krypties vienam žaidėjui variantas.

(f) Kai WCF varžybose naudojamas grupių varžybų raundas (viena grupė), kai kiekviena varžybų komanda sužaidžia su visomis kitomis komandomis, akmens spalva ir pirmasis akmuo pirmajame kėlinuke po grupės varžybų raundo nustatomas tokia tvarka:

(i) Komanda su geresniu pergalių/pralaimėjimų balansu gali pasirinkti pirmajame kėlinuke akmens spalvą ir kurį akmenį, pirmąjį ar antrąjį, leis.

(ii) Jei komandos turi vienodą pergalių/pralaimėjimų balansą, grupės varžybų raundo nugalėtojas gali pasirinkti pirmajame kėlinuke akmens spalvą ir kurį akmenį, pirmąjį ar antrąjį, leis.

(iii) Nepaisant (i) ir (ii), varžyboms, kuriose naudojama Page atkrentamųjų varžybų sistema, komanda, kuri laimi žaidimą 1 prieš 2, gali pasirinkti akmens spalvą ir kurį akmenį, pirmąjį ar antrąjį, rungtynių dėl aukso medalio pirmajame kėlinuke leis; komanda, kuri pralošia pusfinalio rungtynes, gali pasirinkti akmens spalvą ir kurį akmenį, pirmąjį ar antrąjį, rungtynių dėl bronzos medalio pirmajame kėlinuke leis.

(g) PAF varžybose, kai komandos žaidžia grupės varžybų raundą atskirose grupėse, atkrentamosioms varžyboms, jei komandos yra iš tos pačios grupės taikoma C8 (f), o jei komandos yra iš skirtingų grupių, komanda su mažesniu NAS gali pasirinkti ar jos išbandymas prieš varžybas bus pirmasis ar antrasis arba akmens rankenėlės spalvą. Tokiu atveju remiantis įprastinėmis PAS procedūromis (be

minimalių reikalavimų), nustatoma kuri komanda renkasi pirmąjį arba antrąjį akmenį pirmajame kėlinuke.

C9. KOMANDŲ REITINGAVO PROCEDŪRA / NAMŲ AKMENS SKAIČIAVIMAS

(a) Turnyre grupės varžybų raundo metu komandos, turinčios tokį patį pergalių/pralaimėjimų balansą, bus išvardintos abėcėline tvarka toje pačioje pozicijoje pagal jų triraidį kodą.

(b) Pasibaigus grupės varžybų raundui komandų reitingavimui bus naudojami šie kriterijai (nurodyta eilės tvarka):

(i) Komandos bus reitinguojamos pagal jų pergalių/pralaimėjimų balansą;

(ii) Jei dvi komandos yra pasiekusios vienodą rezultatą, komanda, kuri laimėjo savo grupės varžybų raundą, užims aukštesnę vietą;

(iii) Kai vienodą rezultatą yra pasiekusios trys ar daugiau komandų, tokiu atveju reitingavimas remiasi rungtynių rezultatais tarp vienodą rezultatą surinkusių komandų (jeigu ši tvarka nustatytų reitingą kai kurioms bet ne visoms komandoms, tada rungtynių rezultatai tarp likusių komandų, kurios dar yra pasiekusios vienodą rezultatą, nustatys jų reitingą);

(iv) Visos likusios komandos, kurių reitingo negalima nustatyti remiantis (i) arba (ii) arba (iii), reitingas nustatomas pasitelkiant namų akmens skaičiavimą (toliau - NAS). PPA yra vidutinis visų paskutiniųjų paleistų akmenų atstumas, kuriuos komanda paleido grupės varžybų metu.

Jei yra daugiau nei viena grupė ir šios grupės yra skirtingų dydžių, siekiant užtikrinti, kad NAS būtų apskaičiuojamas vienodai, PPA yra naudojamas tik iš pirmojo lyginio rungtynių skaičiaus.

Remiantis pradinės komandinės sudėties forma, keturi žaidėjai (2 mišrių porų kerlinge) turi paleisti minimalų PPA akmenų skaičių rungtynėse, kurios vertinamos apskaičiuojant NAS.

Kai viso vertinami 11 ar mažiau atskirų akmenų, apskaičiuojant vidutinį atstumą vienas pats nepalankiausias rezultatas bus automatiškai pašalintas. Kai vertinami daugiau nei 11 atskirų akmenų, apskaičiuojant vidutinį atstumą du patys nepalankiausi rezultatai bus pašalinti.

Komanda su mažesniu NAS turi aukštesnį reitingą. Jei NAS yra vienodi, komanda su geriausiu nesutampančiu suskaičiuotu PPA turi aukštesnį reitingą. Tais atvejais, kai visi skaičiuojami PPA yra lygūs, komanda, kurios PAF pasaulinis reitingas yra aukštesnis, užima aukštesnę vietą.

(v) Kai komandos varžosi skirtingose grupėse ir nepatenka į atkrentamąsias varžybas, galutinis reitingas bus nustatomas lyginant visų grupių komandų su tokiu pačiu reitingu NAS, komandos su geriausiu NAS reitingas yra aukščiausias.

(vi) Tais atvejais, kai vienas pralaimėjimas eliminuoja komandą iš varžybų, to pačio raundo metu eliminuotos komandos bus išvardintos abėcėline tvarka toje pačioje pozicijoje pagal jų triraidį kodą. Iš dviejų PVAČ, PMAČ ir PNAČ kvalifikacinėse rungtynėse pralaimėjusių komandų, komanda užimanti aukštesnę vietą po grupės varžybų raundo užims 5-ąją vietą, o kita komanda užims 6-ąją vietą.

(c) Kai komandų rezultatas užimant atkrentamojo etapo poziciją vienodas, komanda(-os) bus eliminuojamos nežaidžiant papildomo žaidimo, nes lygiųjų išsprendimo rungtynės nebus žaidžiamos.

(d) Kai komandų rezultatas užimant ginčytiną poziciją vienodas, komanda(-os) gali išvengti ginčytinos pozicijos nelaimint papildomo žaidimo, nes lygiųjų išsprendimo rungtynės nebus žaidžiamos.

(e) Kai komandų rezultatas užimant eliminuojančią poziciją vienodas, komanda(-os) gali išvengti arba patekti į eliminuojančią poziciją nežaidžiant papildomo žaidimo, nes lygiųjų išsprendimo rungtynės nebus žaidžiamos.

C10. TEISĖJAI

(a) PAF paskiria vyriausiąjį teisėją ir vyriausiojo teisėjo pavaduotoją(-us) kiekvienoms PAF varžyboms. Šiais teisėjais turėtų būti tiek vyrai, tiek moterys. Teisėjus tvirtina jų atitinkamos asociacijos / federacijos.

(b) Teisėjas sprendžia visus ginčytinus klausimus tarp komandų, nepriklausomai nuo to, ar klausimas yra numatytas taisyklėse.

(c) Teisėjas gali įsikišti bet kuriuo varžybų metu ir pateikti nurodymus dėl akmenų išdėstymo, žaidėjų elgesio ir taisyklių laikymosi.

(d) Vyriausiasis teisėjas, gavęs įgaliojimus, bet kuriuo metu gali įsikišti bet kuriose rungtynėse ir pateikti tokius nurodymus dėl elgesio, kurie laikomi tinkamais.

(e) Teisėjas gali atidėti žaidimą dėl bet kokios priežasties ir nustatyti atidėjimo trukmę.

(f) Visus klausimus, susijusius su taisyklėmis, išsprendžia teisėjas. Jei bus pateiktas skundas dėl teisėjo sprendimo, vyriausiojo teisėjo sprendimas yra galutinis.

(g) Vyriausiasis teisėjas gali pašalinti žaidėją, trenerį ar komandos atstovą iš žaidimo už tai, kas laikoma nepriimtinu elgesiu ar netinkamai kalbant. Pašalintas asmuo turi palikti varžybų zoną ir toliau nedalyvauti tame žaidime. Kai žaidėjas pašalinamas iš žaidimo, pakaitinio žaidėjo šiame žaidime vietoje pašalinto žaidėjo naudoti negalima.

(h) Vyriausiasis teisėjas gali rekomenduoti kerlingo organizacijai, kurios jurisdikcijai priklauso bet kuris žaidėjas, treneris ar komandos atstovas, jį suspenduoti dabartinėms ar būsimoms varžyboms ar diskvalifikuoti iš jų.

Žiemos olimpinės žaidynės (ŽOŽ) - vyrai ir moterys

- 10 kiekvienos lyties komandų ... 1 komanda iš priimančiojo nacionalinio olimpinio komiteto (NOK) + 7 komandos iš NOK, kurie surinko daugiausiai kvalifikacinių taškų iš dviejų ankstesnių vyrų ir moterų pasaulio kerlingo čempionatų + 2 komandos iš olimpinių kvalifikacinių varžybų (OKV), kuriame gali dalyvauti komandos, kurios dalyvavo bet kuriame iš keturių ankstesnių vyrų ar moterų pasaulio kerlingo čempionatų bet nesurinko pakankamai kvalifikacinių taškų, kad galėtų tiesiogiai patekti į ŽOŽ. Be to, komandoms užėmusioms trečią vietą RVAAČ varžybose olimpinio ciklo metu taip pat skiriama vieta kvalifikacinėse olimpiados varžybose, jei jos dar nėra patekusios dalyvaudamos PAČ.

Komandos, priskirtos vienai grupei, žaidžia grupės varžybų raundą, kad būtų nustatytos keturios pirmosios komandos.

Atkrentamųjų varžybų sistema: Pusfinaliuose žaidžia 1 su 4 ir 2 su 3; laimėtojai žaidžia finale (dėl aukso ir sidabro medalių), pralaimėjusieji žaidžia bronzos medalio rungtynėse.

Žiemos olimpinės žaidynės (ŽOŽ) - mišrių porų

- 10 komandų ... 1 komanda iš priimančiojo nacionalinio olimpinio komiteto (NOK) + 9 komandos iš NOK, kurie surinko daugiausiai kvalifikacinių taškų dviejuose ankstesniuose pasaulio mišrių porų kerlingo čempionatuose.
- Komandos, priskirtos vienai grupei, žaidžia grupės varžybų raundą, kad būtų nustatytos keturios pirmosios komandos.

Atkrentamųjų varžybų sistema: Pusfinaliuose žaidžia 1 su 4 ir 2 su 3; laimėtojai žaidžia finale (dėl aukso ir sidabro medalių), pralaimėjusieji žaidžia bronzos medalio rungtynėse.

Parolimpinės žiemos žaidynės (PŽŽ) - mišrios komandos

- 12 komandos ... 1 komanda iš priimančiojo nacionalinio parolimpinio komiteto (NPK) + 11 komandų iš NPK, kurie surinko daugiausiai kvalifikacinių taškų trijuose ankstesniuose pasaulio neįgaliųjų kerlingo čempionatuose.
- Komandos, priskirtos vienai grupei, žaidžia grupės varžybų raundą, kad būtų nustatytos keturios pirmosios komandos.

Atkrentamųjų varžybų sistema: Pusfinaliuose žaidžia 1 su 4 ir 2 su 3; laimėtojai žaidžia finale (dėl aukso ir sidabro medalių), pralaimėjusieji žaidžia bronzos medalio rungtynėse.

Jaunimo žiemos olimpinės žaidynės (JŽOŽ)

- Nacionaliniai olimpiniai komitetai (NOK) gauna taškus iš dviejų ankstesnių Pasaulio kerlingo federacijos Pasaulinių jaunimo kerlingo čempionatų (PJAČ) ir Pasaulio jaunimo kerlingo B čempionatų (PJABČ). Jei Amerikos grupėje yra reikalingos specifinės varžybos, jos bus įtrauktos į kvalifikacijos tvarkaraštį.

Iš viso patenka 24 mišrios komandos. Pirmosios 16 komandų bus atrinktos (atsižvelgiant į didžiausią sukauptų taškų skaičių) žemiau nurodytu būdu:

- 1 priimančiojo nacionalinio olimpinio komiteto (NOK) komandai vieta yra garantuojama
- 2 komandos iš Šiaurės Amerikos
- 1 komanda iš Pietų Amerikos
- 3 komandos iš Azijos
- 1 komanda iš Okeanijos
- 8 komandos iš Europos

Paskutinės 8 komandos bus atrinktos naudojant PAF jaunimo pasaulinį reitingą ir bus skirtingų lyčių.

Taškai skiriami tokiu pagrindu:

PJAČ	PJBKAČ
1-oji = 20 taškų	1-oji vieta užimta PJAČ
2-oji = 18 taškų	2-oji vieta užimta PJAČ
3-oji = 17 taškų	3-ioji vieta užimta PJAČ
4-oji = 16 taškų	4-oji = 5 taškų
5-oji = 15 taškų	5-oji = 4 taškų
6-oji = 14 taškų	6-oji = 3 taškų
7-oji = 13 taškų	7-oji = 2 taškų
8-oji = 12 taškų	8-oji = 1 taškų
9-oji = 11 taškų	
10-oji = 10 taškų	

Pasaulio kerlingo čempionatai - vyrų (PVAČ) ir moterų (PMAČ)

- 13 komandų (kvalifikacijos procesas paaiškintas 49 psl.).
- Komandos, priskirtos vienai grupei, žaidžia grupės varžybų raundą, kad būtų nustatytos šešios pirmosios komandos.

Atkrentamųjų varžybų sistema: Komandos užėmusios 1-ąją ir 2-ąją vietas patenka į pusfinalį. Komandos užėmusios trečią - šeštą vietas dalyvauja kvalifikacinėse varžybose (3 prieš 6 ir 4 prieš 5). Šių kvalifikacinių rungtynių nugalėtojai patenka į pusfinalį, 1-ąją vietą užimanti komanda žaidžia su žemiausią vietą užimančia komanda (pvz., 6-ąją vietą), o antrąją vietą užimanti komanda žaidžia su kita komanda. Pusfinalių nugalėtojai žaidžia rungtynėse dėl aukso medalio, pusfinalių pralaimėtojai žaidžia rungtynėse dėl bronzos medalio.

Pasaulio jaunimo kerlingo čempionatai (PJAČ) - Jaunimo vyrų ir moterų

- 10 kiekvienos lyties komandų ... 1 komanda iš priimančiosios asociacijos / federacijos, 6 komandos iš aukščiausią reitingą turinčių asociacijų / federacijų iš praėjusių metų PJAČ ir 3 geriausios komandos iš ankstesnio PJABČ.
- Komandos, priskirtos vienai grupei, žaidžia grupės varžybų raundą, kad būtų nustatytos keturios pirmosios komandos.

Atkrentamųjų varžybų sistema: Pusfinaliuose žaidžia 1 su 4 ir 2 su 3; laimėtojai žaidžia finale (dėl aukso ir sidabro medalių), pralaimėjusieji žaidžia bronzos medalio rungtynėse.

Pasaulio jaunimo kerlingo B čempionatai (PJABČ) - Jaunimo vyrų ir moterų

- Leidžiama dalyvauti jaunimo komandoms iš visų PAF asociacijų narių, kurios dar nėra patekusios į kitą PJAČ. Šių varžybų metu kvalifikuosis trys narių asociacijos.
- Jei patenka 1-10 komandos, jos bus priskirtos į vieną grupę, žaidžia grupės varžybų raundą, kad būtų nustatytos keturios pirmosios komandos.

Atkrentamųjų varžybų sistema: Pusfinaliuose žaidžia 1 su 4 ir 2 su 3; laimėtojai žaidžia finale (dėl aukso ir sidabro medalių), pralaimėjusieji žaidžia bronzos medalio rungtynėse.

- Jei dalyvauja daugiau nei 10 komandų, jos bus skirstomos į grupes, kurios atitinka tvarkaraščio reikalavimus. Grupės žaidžia grupės varžybų raundą, kad būtų nustatytos komandos, kurios turi patekti į atkrentamąsias ketvirtfinalio varžybas.

Atkrentamųjų varžybų sistema: Pasibaigus grupės varžybų raundui turi būti nustatytos 1, 2, 3 ir 4 vietas užimančios komandos (jei yra dvi grupės); 1, 2 ir 3 vietas užimančios komandos (jei yra trys grupės); 1 ir 2 vietas užimančios komandos (jei yra keturios grupės).

Kai yra trys grupės, 1-ąją ir 2-ąją vietą užimančios komandos patenka tiesiai į ketvirtfinalį, taip pat trečioji komanda su geriausiu namų akmens skaičiavimo (toliau - NAS) rezultatu. Kitos dvi trečias vietas užėmusios komandos žaidžia kvalifikacines rungtynes, kad būtų nustatyta paskutinė komandą, kuri patenka į ketvirtfinalį.

Ketvirtfinalio nugalėtojai dalyvauja pusfinaliuose. Pusfinalio pralaimėtojai dalyvauja rungtynėse dėl bronzos medalio. Pusfinalio nugalėtojai dalyvauja rungtynėse dėl aukso medalio.

Universitetinės žiemos žaidynės (UŽŽ) - universiteto studentų ir studenčių

- 10 kiekvienos lyties komandų ... 1 komanda iš priimančiosios asociacijos + 9 komandos pagal TUSF dalyvavimo taisykles.
- Komandos, priskirtos vienai grupei, žaidžia grupės varžybų raundą, kad būtų nustatytos keturios pirmosios komandos.

Atkrentamųjų varžybų sistema: Pusfinaliuose žaidžia 1 su 4 ir 2 su 3; laimėtojai žaidžia finale (dėl aukso ir sidabro medalių), pralaimėjusieji žaidžia bronzos medalio rungtynėse.

Pasaulio neįgaliųjų kerlingo čempionatas (PNAČ) - Mišrios komandos

- 12 komandų ... 1 komanda iš priimančiosios asociacijos + 8 komandos iš asociacijų, kurios kvalifikavosi ankstesniuose PNAČ + 3 komandos iš asociacijų, kurios kvalifikavosi pasaulio neįgaliųjų kerlingo B čempionate (PNABČ).
- Komandos, priskirtos vienai grupei, žaidžia grupės varžybų raundą, kad būtų nustatytos šešios pirmosios komandos.

Atkrentamųjų varžybų sistema: Dvi geriausios komandos patenka į pusfinalio etapus, o kitos keturios aukščiausias vietas užimančios komandos žaidžia kvalifikacines rungtynes (3 prieš 6 ir 4 prieš 5). Šių rungtynių nugalėtojai patenka į pusfinalį. Pusfinaliai bus žaidžiami tokia tvarka: komanda, užimanti 1-ąją vietą, žais su žemiausią vietą užimančia komanda, likusia po kvalifikacinių varžybų, 2-ąją vietą užimanti komanda žais su aukščiausią vietą užimančia komanda, likusia po kvalifikacinių varžybų.

Pasaulio neįgaliųjų kerlingo B čempionatas (PNABČ) - Mišrios komandos

- Leidžiama dalyvauti komandoms iš asociacijų, kurios dar nėra patekusios į kitą PNAČ. Šių varžybų metu kvalifikuosis trys narių asociacijos.
- Jei dalyvauja 1-10 komandų, jos bus sugrupuojamos į vieną grupę; jei dalyvauja daugiau nei dešimt komandų, jos bus sugrupuotos į dvi grupes. Grupė(-ės) žaidžia grupės varžybų raundą, kad būtų nustatytos komandos, kurios turi patekti į atkrentamąsias varžybas.

Atkrentamųjų varžybų sistema: a) jei yra viena grupė: Pusfinaliuose žaidžia 1 su 4 ir 2 su 3; laimėtojai žaidžia finale (dėl aukso ir sidabro medalių), pralaimėjusieji žaidžia bronzos medalio rungtynėse. Medalius laimėjusių komandų asociacijos patenka į kitą PNAČ.

b) jeigu yra dvi grupės: 1-ąją vietą abiejose grupėse užimančios komandos patenka į pusfinalius; kvalifikacinių rungtynių A2 prieš B3 ir A3 prieš B2 nugalėtojai patenka į pusfinalius; Pusfinaliai: Jei patenka 2 komandos iš kiekvienos grupės, tada A1 žaidžia su komanda, kuri kvalifikuojasi iš B grupės, o B1 žaidžia su komanda, kuri kvalifikuojasi iš A grupės. Jei iš vienos grupės patenka trys komandos, tada 1-oji tos grupės komanda žaidžia su 3-iąja tos pačios grupės komanda, o 1-oji kitos grupės komanda žaidžia su komanda užimančia 2-ąją vietą grupėje, kurioje kvalifikavosi trys komandos.

Medalius laimėjusių komandų asociacijos patenka į kitą PNAČ.

Pasaulio mišrių porų kerlingo čempionatas (PMPAČ)

Neribotas dalyvių skaičius (kvalifikacijos procesas ir atkrentamųjų varžybų sistema išaiškinta 50-51 puslapyje)

Nuo 2019 m. spalio 1 d. vyks PMAPAČ su 20 narių asociacijų. 16 geriausių ankstesnio PMAPAČ į kitą patenka tiesiogiai.

Likusios vietos bus skiriamos 4 geriausioms narių asociacijoms iš Pasaulio kvalifikacinių varžybų (PMAKR), jose gali dalyvauti visos narių asociacijos, kurios dar neikvalifikavo.

Pasaulio mišraus kerlingo čempionatas (PMAČ)

Neribotas dalyvių skaičius (kvalifikacijos procesas ir atkrentamųjų varžybų sistema išaiškinta 51 puslapyje)

Pasaulio senjorų kerlingo čempionatai (PSAČ) - Vyrų ir moterų

Neribotas dalyvių skaičius (kvalifikacijos procesas ir atkrentamųjų varžybų sistema išaiškinta 51 puslapyje)

Ramiojo vandenyno - Azijos kerlingo čempionatai (RVAAČ) - Vyrų ir moterų

Gali dalyvauti komandos iš Ramiojo vandenyno ir Azijos kerlingo zonos (kvalifikacijos procesas ir atkrentamųjų varžybų sistema paaiškinta 52 psl.).

PASAULIO VYRŲ IR MOTERŲ ČEMPIONATO KVALIFIKACIJA

Pasaulio vyrų ir moterų čempionatuose yra 13 komandų, atrinktų tokiu būdu:

- 2 iš Amerikos zonos (įskaitant priimančiosios asociacijos/federacijos)*
- 2 iš Ramiojo vandenyno - Azijos zonos (įskaitant priimančiosios asociacijos/federacijos)*
- 8 iš Europos zonos (įskaitant priimančiosios asociacijos/federacijos)*
- 2 iš pasaulinių kvalifikacinių varžybų

*Zona, kurios komanda ankstesniajame PAF užėmė paskutiniąją vietą praranda vieną garantuotą vietą

Nuo 2019 m. pasaulio vyrų ir moterų čempionatams vyks pasaulinės kvalifikacinės varžybos (PKV):

Dalyvauja 8 komandos ir du (2) patenka į kitą pasaulio čempionatą
Komandos - 1 priimančiosios asociacijos/federacijos + 1 Amerikų zonos + 2 Ramiojo vandenyno-Azijos zonos + 4 Europos zonos

Ramiojo vandenyno ir Azijos zona: PKV Ramiojo vandenyno-Azijos NA yra skirtos dvi laisvos vietos (neįskaitant priimančios asociacijos). Jos skiriamos dviem aukščiausią RVAAČ vietą užėmusioms NA, kurios dar nepateko į pasaulio čempionatus.

Amerikų zona: Amerikų NA yra skirtos dvi laisvos vietos (neįskaitant priimančios asociacijos). Jei Amerikų varžybose yra užsiregistravusios žaisti tik dvi NA, sužaidus varžybas, laimėjusi NA patenka į PAČ, o kita NA patenka į PKV.

Jei dvi NA susitaria, kad varžybų žaisti nebūtina, nes viena NA pripažįsta pralaimėjimą, techninio pralaimėjimo atveju laimėjusi NA patenka į PAČ, kita NA patenka į PKV. Jei Amerikų varžybose yra užsiregistravusios daugiau nei dvi NA, varžybos turi būti žaidžiamos. Laimėjusi NA patenka į PAČ, o antrąją vietą užėmusi NA patenka į PKV.

Europos zona: Europos NA yra skirtos keturios laisvos vietos (neįskaitant priimančios asociacijos). Dvi vietos skiriamos NA, kurios EAČ B divizijoje užėmė 1 ir 2 vietą ir dvi vietos skiriamos aukščiausias vietas A divizijoje užimančioms NA, kurios dar nepateko į PAČ.

Jei NA nusprendžia nepasinaudoti savo vieta PKV, tada vieta bus pasiūlyta kitai po jos aukščiausią vietą užimančiai A divizijos NA, kuri dar nepateko į PKV. To neįgyvendinus, vieta bus pasiūlyta aukščiausią vietą užimančiai B divizijos NA, kuri dar nepateko į PKV.

Paaiškinama, nėra tiesioginio būdo patekti iš EAČ B divizijos į PAČ, kadangi EAČ nebėra pasaulinių varžybų „daugiausiai iš trijų“. Į pasaulio čempionatus vis dar galima patekti per B divizijos NA skirtas PKV.

JAUNIMO PASAULIO ČEMPIONATO KVALIFIKACIJA (PJAČ)

Visos zonos	1 komanda	Iš priimančiosios asociacijos / federacijos.
	6 komandos	Pirmas šešias (6) vietas užimančios narių asociacijos iš ankstesniojo PJAČ išskyrus
	3 komandos	Pirmas tris (3) vietas užimančios narių asociacijos iš ankstesniojo PJABČ.

PASAULIO MIŠRIŲ PORŲ (PMPAČ)

- Asociacijos komanda susideda iš žaidėjų, kurie yra tikrieji šios asociacijos nariai ir atitinka galėjimo atstovauti šiai asociacijai kriterijus.
- Pasaulinė kerlingo federacija pasilieka teisę keisti žaidimo sistemą.

DALYVIAI	ŽAIDIMO SISTEMA	ATKRENTAMOSIOS VARŽYBOS	GALUTINIAI REITINGAI
1-10 dalyvis	**VIENA** grupė Grupės varžybų raundas + Atkrentamosios varžybos	Olimpinių atkrentamųjų varžybų sistema su keturiomis geriausiomis komandomis, kaip parodyta schemoje 59 puslapyje	Komandos reitinguojamos nuo 1 iki 10 pagal PKF reitingavimo procedūrą.
11-20 dalyvių **A grupė** 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16, 17, 20 **B grupė** 2,3,6,7,10,11,14, 15,18,19 3 ankstesnių metų reitingai. NA, kurios nedalyvavo šiuose renginiuose, bus reitinguotos (sąrašo pabaigoje) pagal PAF pasaulio reitingą	**DVI** grupės Grupės varžybų raundas, skirtas nustatyti 3 geriausias komandas kiekvienoje grupėje + Kvalifikacinės rungtynės, pusfinaliai ir rungtynės dėl medalių	Geriausios komandos patenka į pusfinalius; kvalifikacinės rungtynės A2 prieš B3 ir A3 prieš B2, siekiant nustatyti paskutines pusfinalio komandas	Kiekvienos grupės komandos bus reitinguojamos pagal PAF reitingavimo procedūrą NAS rezultatai naudojami galutiniam komandų, kurios nepateko į atkrentamąsias rungtynes, reitingui nustatyti lyginant komandas su to paties reitingo kitos grupės komandomis Galutinis reitingas bus sudaromas iš 1 -20 dalyvių
21-30 dalyvis **A grupė** 1, 6, 7, 12, 13, 18 19,24,25,30 **B grupė** 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20,23,26,29 **C grupė** 3, 4, 9, 10, 15, 16, 21,22,27,28 Ankstesnių 3 metų	**TRYS** grupės Grupės varžybų raundai skirti nustatyti 3 geriausias kiekvienos grupės komandas + Vienos kvalifikacinės rungtynės, skirtas nustatyti paskutinę ketvirtfinalio komandą + Ketvirtfinaliai, pusfinaliai ir rungtynės dėl medalių	Ketvirtfinaliai, kaip 60 psl. esančioje schemoje. Kai žaidžiamos kvalifikacinės rungtynės, pralaimėjusios komandos reitinguojamos vienodai ir išrikiuojamos abėcėlės tvarka pagal 3-raidį šalies kodą. Kai žaidžiami ketvirtfinaliai,	Komandos kiekvienoje grupėje reitinguojamos pagal PKF reitingavimo procedūrą NAS rezultatai naudojami galutiniam komandų, kurios nepateko į atkrentamąsias rungtynes, arba kvalifikacijos rungtynes, lyginant komandas su to

reitingai. NA, kurios nedalyvavo šiuose renginiuose, bus reitinguotos (sąrašo pabaigoje) pagal PAF pasaulio reitingą		pralaimėjusioms komandoms bus suteikiamas vienodas reitingas (5-asis) jos išrikiuojamos abėcėlės tvarka pagal 3-raidį šalies kodą.	Galutinis reitingas bus sudaromas iš 1 -30 dalyvių
31< dalyvis (Pavyzdžiui) **A grupė** 1,8,9,16,17,24,25,32, 33,40 **B grupė** 2,7,10,15,18,23,26,31, 34,39 **C grupė** 3,6,11,14,19,22,27,30, 35,38 **D grupė** 4,5,12,13,20,21,28,29, 36,37 3 ankstesnių metų reitingai. NA, kurios nedalyvavo šiuose renginiuose, bus reitinguotos (sąrašo pagal PAF pasaulio reitingą.	**KETURIOS arba PENKIOS** Grupės varžybų raundai skirti nustatyti 4 geriausias kiekvienos grupės komandas + Jei yra 4 grupės, į aštunfinalį patenka 4 geriausios komandos. Jei yra 5 grupes, trys geriausios komandos patenka į aštunfinalį tiesiogiai, taip pat 4-oji komanda su geriausiu NAS rezultatu. + pusfinaliai ir rungtynės dėl medalių	Atkrentamųjų varžybų paremta 16 komandų ir 12 komandų reitingu, kuris yra aiškiai paremtas rungtynėmis; pralošusios rungtynes, kitoms 4 komandoms bus suteikiamas vienodas reitingas (13-asis), jos išrikiuojamos abėcėlės tvarka pagal 3-raidį šalies kodą.	Komandos kiekvienoje grupėje reitinguojamos pagal PKF reitingavimo procedūrą NAS rezultatai naudojami galutiniam komandų, kurios nepateko į atkrentamąsias rungtynes, reitingui nustatyti lyginant komandas su to paties reitingo kitos grupės komandomis Galutinis reitingas bus sudaromas iš 1 -31+ dalyvių

PASAULIO SENJORŲ (PSAČ) IR PASAULIO MIŠRAUS KERLINGO ČEMPIONATAI (PMAČ)

- Asociacijos komanda susideda iš žaidėjų, kurie yra tikrieji šios asociacijos nariai ir atitinka galėjimo atstovauti šiai asociacijai kriterijus.
- Šių atvirų čempionatų formatas yra sukurtas tam, kad kiekvienai komandai būtų suteikta galimybė laimėti čempionatą ir sužaisti kiek įmanoma daugiau rungtynių. Komandos bus supažindintos su žaidimo sistema komandos susirinkimo dokumentuose prieš pradedant varžybas.
- Pasaulinė kerlingo federacija pasilieka teisę pakoreguoti žaidimo sistemą priklausomai nuo dalyvių skaičiaus ir esamų ledo aikštelių.

RAMIOJO VANDENYNO-AZIJOS KERLINGO ČEMPIONATAI (RVAAČ)

Kvalifikacija - Pasaulio kerlingo čempionatai (PAČ)

Pasaulio kerlingo federacija (PAF) nustato žaidimo sistemą

Kvalifikuojasi viena iš keturių narių asociacijų:

DALYVIAI	ŽAIDIMO SISTEMA	ATKRENTAMOSIOS VARŽYBOS	KVALIFIKACIJA
6 ar mažiau dalyvių	Viena grupė Dvigubas grupės varžybų nustatyti 4 geriausioms komandoms + Atkrentamosios varžybos	Olimpinė atkrentamųjų varžybų sistema geriausiomis komandomis, kaip 59 puslapis	Priklausomai nuo NA patenkančių į PAČ skaičiaus, NA yra atrenkamos tokia tvarka: laimėjusi aukso laimėjusi bronzos 4-ąją vietą. Komandos pagal PAF procedūrą
7 ar daugiau dalyvių	Viena grupė Vienas grupės varžybų nustatyti 4 geriausioms komandoms + Atkrentamosios varžybos		

EUROPOS KERLINGO ČEMPIONATAI (EAČ)

- Europos kerlingo čempionate kvalifikuojasi Europos narių asociacijos į pasaulio kerlingo čempionatus.
- Pasaulio vyrų ir moterų čempionatuose: 8 vietos skiriamos Europos zonai (įskaitant priimančiąją organizaciją), tačiau, jei Zonos komanda užima paskutiniąją vietą ankstesniajame PAČ, ji praranda vieną skiriamą vietą.
- Pasaulinė kerlingo federacija pasilieka teisę keisti žaidimo sistemą. Tuo atveju jei nėra dalyvių iš C divizijos, B9 + B10 moterų ir B15 + B16 vyrų komandos išlieka B divizijoje.

DALYVIAI	ŽAIDIMO SISTEMA	ATKRENTAMOSIOS VARŽYBOS	GALUTINIAI REITINGAI
A divizija **Vyrų ir moterų 10 komandų** **A1 - A8** **+ B1 + B2** Reitingai, paimti iš ankstesnio EAČ	Viena grupė: Grupės varžybų raundas nustatyti 4 geriausioms komandoms + Atkrentamosios varžybos	Olimpinių atkrentamųjų varžybų sistema su keturiomis geriausiomis komandomis, kaip parodyta schemoje 59 puslapyje	Komandos reitinguojamos A1 - A10 pagal PKF reitingavimo procedūrą **Kitam EAČ A9 + A10 yra perkeliamos į B diviziją**
B divizijos 10 moterų komandų **A9 + A10** **+ B3 - B8** **+ C1 + C2** Reitingai, paimti iš ankstesnio EAČ	Viena grupė: Grupės varžybų raundas nustatyti 4 geriausioms komandoms + Atkrentamosios varžybos	Olimpinių atkrentamųjų varžybų sistema su keturiomis geriausiomis komandomis, kaip parodyta schemoje 59 puslapyje	Komandos reitinguojamos B1 - B10 pagal PKF reitingavimo procedūrą **B1 + B2 yra paaukštinamos į A diviziją kitam EAČ B9 + B10 yra perkeliamos į C diviziją**
B divizija **vyrai** 16 komandos **A9 + A10** **+ B3 - B14** **+ C1 + C2** Reitingai, paimti iš ankstesnio EAČ	Dvi grupės iš 8 komandų: Grupės varžybų raundai nustatyti 3 geriausioms komandoms + Atkrentamosios varžybos	1-ąją vietą užimančios komandos patenka tieisiai į pusfinalius; A2 žaidžia prieš B3 ir A3 žaidžia prieš B2, siekiant nustatyti paskutines pusfinalio komandas. Dėl pusfinalių: Jei patenka 2 komandos iš kiekvienos grupės, tada A1 žaidžia su komanda, kuri kvalifikuojasi iš B grupės, o B1 žaidžia su komanda, kuri kvalifikuojasi iš A grupės. Jei patenka 2 komandos iš kiekvienos grupės, tada 1-ąją vietą toje grupėje užimanti komanda žaidžia su trečiąją vietą toje pačioje grupėje užimančia komanda, o 1-ąją vietą kitoje grupėje užimanti komanda žaidžia	Komandos reitinguojamos B1 - B16 pagal PKF reitingavimo procedūrą **B1 + B2 yra paaukštinamos į A diviziją kitam EAČ B15 + B16 yra perkeliamos į C diviziją**

		grupėje iš kurios pateko 3 komandos. Perkėlimas į EAČ vyrų B diviziją nustatomas tokiu būdu: MA7 žaidžia su MB7 - nugalėtojas nėra perkeliamas, o MA8 žaidžia su MB8 - pralaimėtojas yra perkeliamas Pralaimėtojas (iš rungtynių MA7 prieš MB7) prieš nugalėtoją (iš rungtynių MA8 prieš MB8) - šių rungtynių nugalėtojas neperkeliamas, o pralaimėtojas perkeliamas Prieš šias perkėlimo rungtynes lygiųjų išsprendimo rungtynės nėra žaidžiamos ir reitingas yra skaičiuojamas tik pagal grupės varžybų raundą.	
C divizija vyrai **B15+B16**+ kiti dalyviai **C divizija moterys** **B9+B10**+ kiti dalyviai	**VIENA** grupė jei dalyvauja 11 ar mažiau komandų ir **DVI** grupės jei dalyvauja 12 ar daugiau komandų. Grupės varžybų raundas + Atkrentamosios varžybos	Reitingas yra nustatomas nuo 1 iki 4 vietos 1 prieš 2 laimėtojas laimi aukso medalį ir patenka į EAČ-B taip pat vyksta rungtynės 3 prieš 4. 1 prieš 2 pralaimėjusysis žaidžia su 3 prieš 4 laimėtoju, laimėjusysis apdovanojamas sidabro medaliu ir patenka į EAČ-B, pralaimėjusysis apdovanojamas bronzos medaliu.	Komandos reitinguojamos pagal PKF reitingavimo procedūrą. **C1 + C2 yra paaukštinamos į B diviziją kitam EAČ**

IŠŠŪKIO VARŽYBOS

Ankstesnio PAČ metu 2-ąją vietą užėmusi Amerikos zonos asociacija, su sąlyga, kad ji nerengė čempionato, turės dalyvauti bet kokiose „iššūkio varžybose“, kurios gali būti surengtos kitų Amerikos zonos asociacijų.

Jei 2-ąją vietą užimanti asociacija rengia kitą čempionatą, tada kita Amerikos zonos asociacija dalyvauvusi ankstesniame čempionate turės dalyvauti visose „iššūkio varžybose“, kurias gali surengti kitos Amerikos zonos asociacijos.

Iššūkio varžyboms taikomi šie kriterijai:

1. Asociacija, kuri turi dalyvauti iššūkyje, yra nustatoma kiekvieno PAČ pabaigoje remiantis galutiniu reitingu, taip pat atsižvelgiant į tai, kurioms asociacijoms buvo suteikta teisė rengti kitą PAČ.

2. Kitos Amerikų zonos asociacijos, norinčios užprotestuoti WCC vietą, WCF sekretoriatui turi pateikti registracijos formą iki metų, einančių prieš kitą WCC, gegužės 31 d. Iki tos pačios dienos asociacija, kuri turi dalyvauti iššūkio varžybose, taip pat turi pateikti registracijos formą PAF sekretoriatui, kad išreikštų norą rengti iššūkio varžybas ir jose dalyvauti. PAF išsiunčia registracijos formas į Amerikų zonos asociacijas iki gegužės 1 d.

3. Jei iki nustatytos datos yra užregistruojama tik viena asociacija, ši asociacija automatiškai patenka į kitą PAČ. Jei neužsiregistruoja jokios komandos, laisva vieta bus suteikta Europos ar Ramiojo vandenyno zonai PAF vykdomosios valdybos nustatyta tvarka.

4. Asociacija, kuriai metamas iššūkis organizuoja varžybas. PAF turi patvirtinti varžybų vietą ir datas iki metų, einančių prieš kitą PAČ, liepos 31 dienos.

5. Iššūkio varžybos turi būti užbaigtos spalio arba lapkričio mėnesį (arba susitartu metu) prieš kitą PAČ.

6. Bet kokia asociacija, kuri turi surengti daugiau nei vienas iššūkio varžybas, neprivalo rengti jų tose pačiose vietose, tomis pačiomis dienomis.

7. Vyriausiąjį arbitrą ir vyriausiąjį ledo techniką skiria priimančioji asociacija, juos turi patvirtinti PAF. Priimančioji asociacija yra atsakinga už jų išlaidas.

8. Kiekviena asociacija dalyvaujanti PAČ iššūkio varžybose, yra atsakinga už savo komandų ir atstovų dienpinigius bei apgyvendinimo išlaidas.

9. PAF neatlygins jokių kelionės į PAČ iššūkio varžybas išlaidų.

Žaidimo sistema:

Užregistruotos **dvi** komandos – žaidžiamos varžybos „daugiausiai iš penkių“
Pirma diena - Komandos susirinkimas + oficialios
treniruotės + 1 rungtynės Antra diena - 2 rungtynės
Trečia diena - 2 rungtynės (jei reikia)

Užregistruotos **trys** komandos – dvigubas grupės varžybų raundas
Pirma diena - Komandos susirinkimas + oficialios treniruotės + Rungtynės 1 prieš 2 ir 1 prieš 3
Antroji diena - rungtynės 2 prieš 3, 1 prieš 2 ir 1 prieš 3
Trečioji diena - rungtynės 2 prieš 3

Užregistruotos **keturios** komandos – dvigubas grupės varžybų raundas
Pirma diena - Komandos susirinkimas + oficialios treniruotės + 1 ir 2 akmenų leidimai
Antroji diena - 3, 4 bei 5 akmenų leidimai
Trečioji diena - 6 akmenų leidimas

Užregistruotos **penkios arba šešios** komandos – vienas grupės varžybų raundas ir atkrentamosios varžybos 1 prieš 2

Pirma diena – komandos susirinkimas + oficialios treniruotės + 1 ir 2 akmenų leidimai
Antroji diena - 3, 4 ir 5 akmenų leidimai
Trečioji diena - atkrentamosios varžybos 1 prieš 2

Grafikas:

- Pasibaigia PAČ - paskelbiamos iššūkio varžybose dalyvausiančios asociacijos
- Gegužės 1 d. - iki šios dienos PAF sekretoriatas išsiunčia registracijos formos
- Gegužės 31 d. - registracijos terminas (formos siunčiamos PAF sekretoriatui)
- Liepos 31 d. - iki šios dienos PAF patvirtinta varžybų vietą ir datas
- Spalio arba lapkričio mėnesis (arba sutartos datos) - iššūkio varžybos

MINIMALŪS STANDARTAI

Juos privalo atitikti narės asociacijos, kad galėtų dalyvauti pasaulio kerlingo čempionatuose.

1. **Kerlingo sezonas:** Bent trys mėnesiai.

2. **Rungtynių standartai:** Pasaulio kerlingo federacija gali nuspręsti, ar narės asociacijos žaidimo standartas yra pakankamas jai patekti į pasaulio kerlingo čempionatus.

3. **Kvalifikacija**: Jokia narė asociacija, kurios metinis narystės mokestis ir įsiskolinimai pasaulio kerlingo federacijai nėra sumokėti iki bet kurių metų rugsėjo 1 d., gali dalyvauti kitų metų pasaulio kerlingo čempionatuose.

GALĖJIMAS DALYVAUTI

1. Sportininkai yra piliečiai šalies, kurią jie atstovauja - jų gyvenamoji vieta gali būti bet kur.

   arba

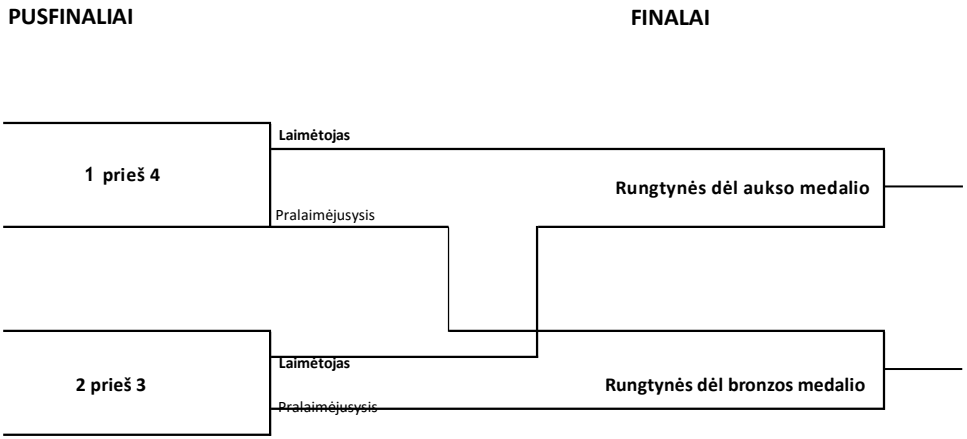
   Sportininkai šalyje, kurią jie atstovauja, gyvena bent du metus iš eilės iki varžybų pradžios.

2. Jei sportininkas atstovavo šalį bet kuriose PAF varžybose arba dalyvavo tarptautinėse kvalifikacinėse varžybose į PAF varžybas, tas sportininkas negali atstovauti kitai šaliai, jokiose kitose PAF varžybose arba tarptautinėse PAF kvalifikacinėse varžybose, kol sportininkas atitiks vieną iš aukščiau išvardytų kriterijų **IR** praeis dvejų metų iš eilės laikotarpis.

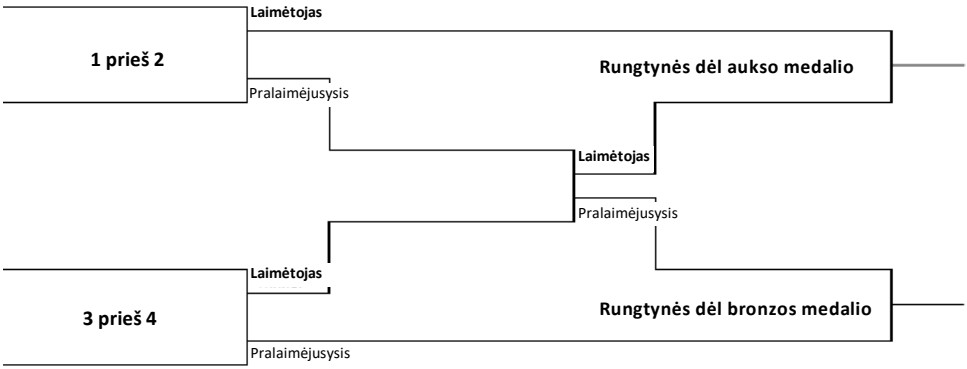
3. Šie galėjimo dalyvauti kriterijai netaikomi dalyvavimui olimpinėse / parolimpinėse žiemos žaidynėse, kurias reglamentuoja tarptautinio olimpinio / parolimpinio komiteto reglamentai.

4. PAF vykdomoji valdyba išsprendžia visus ginčus, susijusius su PAF narės asociacijos sprendimu, kad sportininkas gali ją atstovauti PAF varžybose.

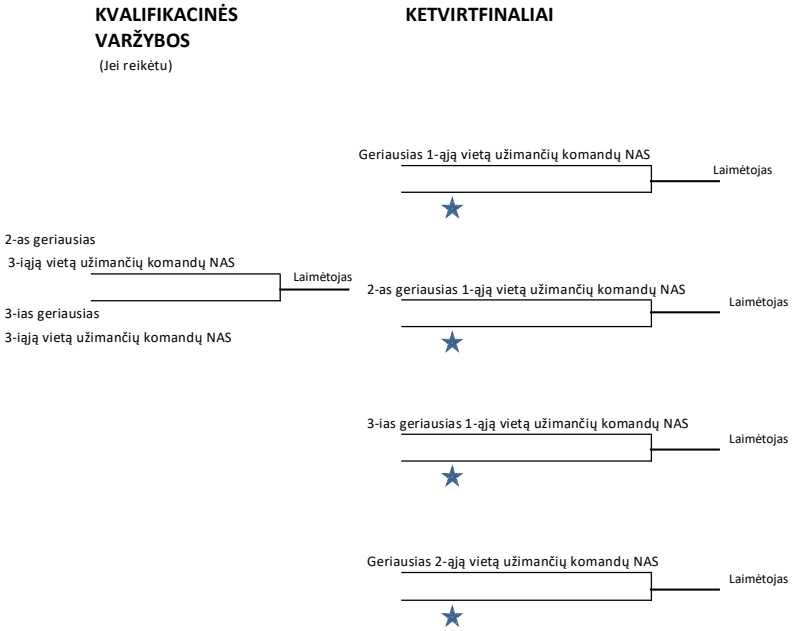
OLIMPINĖ ATKRENTAMŲJŲ VARŽYBŲ SISTEMA

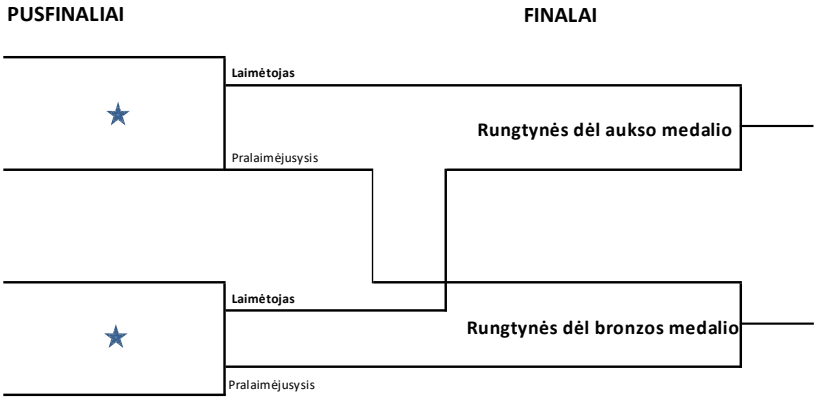


PAGE ATKRENTAMŲJŲ VARŽYBŲ SISTEMA



KETVIRTIFINALIO ATKRENTAMŲJŲ VARŽYBŲ SISTEMA





★ Kai įmanoma, oponentai bus atrenkami taip, kad nesivaržytų komandos iš tos pačios grupės. Prireikus oponentai bus nustatomi po grupės varžybų raudo vykstančiame komandos susirinkime burtų keliu (atsitiktine tvarka).

APRANGOS KODAS

Dalykas	Politika
Batai	Nėra apribojimų, savo nuožiūra
Kojinės	Mūvint po kelnėmis, jokių apribojimų nėra
Blauzdinės	Apima kojines, mūvimas ant kelnių, turi būti vienodos visai komandai
Kelnės	Tokiais pačiais logotipais / emblemomis / spalva, gali būti skirtingų gamintojų
Šortai	PAF varžybose neleidžiami
Diržai	Jei matosi, visų vienodi
Sijonai	Sutampančios spalvos, vienodos spalvos pėdkelnės, gali būti komandinis sijonų ir kelnių mišinys
Apatiniai marškinėliai	Gali būti matomi (ilgomis rankovėmis dėvint po marškinėliais trumpomis rankovėmis), tačiau apranga turi būti derančių spalvų
Marškiniai	Gali būti susikišti arba ne
Liemenės	Gali būti dėvimos, turi būti suderintų spalvų (turi matytis pavadinimas, asociacija ir t.t.), gali dėvėti vienas ar daugiau žaidėjų
Striukės	Pagal PAF gaires, turi matytis asociacija, žaidėjo vardas ir t.t. Turi būti iš esmės vienos spalvos, bet gali turėti papildančią spalvą
Striukės su kapišonu	Kapišonas matytis negali, turi būti suvyniotas ar pritvirtintas viduje
Kepuraitės	Gali mūvėti vienas ar daugiau žaidėjų, dėvint daugiau nei 1 visos turi būti vienodos, snapeliai atsukti į priekį, logotipai = asociacijos arba varžybų. Taikoma komandai ir atstovams ant trenerių suolelio
Šalikai	Gali ryšėti vienas ar daugiau žaidėjų, ryšint daugiau nei 1 visi turi būti vienodi
Galvos ir riešo juostos	Gali mūvėti vienas ar daugiau žaidėjų, mūvint daugiau nei 1 visos turi būti vienodos, logotipai = asociacijos arba varžybų
Juvelyriniai dirbiniai	Nėra apribojimų, savo nuožiūra
Pirštinės	Nėra apribojimų, savo nuožiūra
Apyrankės	Negali matytis, mūvimos po marškiniais ar striukėmis
Emblemos	Ankstesniųjų varžybų emblemos yra neleidžiamos Rėmėjų emblemų patvirtinimas turi būti gaunamas arba atnaujinamas kiekvienoms varžyboms

SĄVOKŲ ŽODYNĖLIS

Pakaitinis žaidėjas	Registruotas, nežaidžiantis komandos narys, kuris gali pakeisti vieną iš besivaržančių žaidėjų.
Aritmetiškai prarasta galimybė laimėti	Komandos statusas, kurios bendras likęs leidžiamų ir/arba žaidžiančių akmenų skaičius, kuris yra mažesnis už skaičių, reikalingą pasiekti lygiosioms arba laimėti.
Priešinga pusė	Aikštelės pusė į kurią leidžiamas pirmasis rungtynių akmuo.
Galinės lentos / Buferis	Medžiaga (pvz. polistirolas arba medis) statoma kiekvienos aikštelės galuose (aplink perimetrą).
Galinis namų sunkis	Greitis suteikiamas akmeniui paleidimo metu, kad jis tik pasiektų užpakalinę namų dalį.
Galinė linija	Namų galinėje pusėje esanti linija, einanti per visą aikštelės plotį, lygiagreti kiekvienai centrinei namų linijai ir esanti 1,829 m. (6 pėdų) atstumu nuo jos.
Namų galinė linija	Namų sritis, esanti tarp centrinės namų linijos ir galinės linijos.
Biteris	Akmuo, kuris tiesiog paliečia išorinio namų apskritimo išorinį kraštą.
Tuščioji pusė	Pusė, dėl kurioje nė viena komanda nesurenka taškų.
Bonšpilis	Kerlingo varžybos arba turnyras.
Šluotelė	Žr. apibrėžimą: Trynimo priemonė.
Trynimo antgalis	Šluotelės dalis, kuri liečiasi su ledo paviršiumi braukant.
Mygtukas	Mažas ratukas namų centre.
Sudegęs akmuo	Judantis akmuo, kurį palietė žaidėjas ar bet kuri žaidėjo įrangos dalis.
Centrinė linija	Linija, dalijanti aikštelės paviršių per patį jos vidurį. Ji jungia žaidimo linijų vidurio taškus ir tęsiasi 3,658 m. (12 pėdų) už kiekvienos centrinės namų linijos.
Ratai	Žr. apibrėžimą: Namai.
Varžybos	Bet koks kiekis komandų, kurios žaidžia siekdamos nustatyti laimėtoją.
Apsukimas	Paleistas akmuo, kuris apčiuožia už kito akmens.
Skaitlys	Bet koks akmuo esantis namuose ar juos liečiantis, kuris yra laikomas potencialiu tašku.
Kontrolinė linija	Linija, žyminti vietą, ties kuria akmens neleidžiančios komandos braukytojai gali stovėti, siekiant užtikrinti, kad teisėjas galėtų matyti žaidimo liniją ir nebūtų blaškomas akmenį leidžiantis žaidėjas.
Kreivė	Lenkta akmens trajektorija, kuria jis slysta ledo paviršiumi.

Šiukšlės	Bet kokia medžiaga, įskaitant šerkšną, sniegą ar medžiagą, atsiradusią nuo šluotelių, batų ar drabužių.
Paleidimo pusė	Aikštelės pusė iš kurios leidžiami akmenys.
Leidžianti komanda	Komanda, kuri šiuo metu valdo žaidimo plotą ir kurios eilė yra paleisti kitą akmenį.
Paleidimas	Judesys, kurį žaidėjas atlieka paleisdamas akmenį.
Paleidimo lazda	Įrenginys, kuris prisitvirtina prie prie akmens rankenos ir veikiantis kaip rankos pratęsimas paleidimo metu.
Išstumtas akmuo	Stovintis akmuo, kuris buvo nustumtas į naują vietą.
Žymeklis	medžiaga (pvz., polistirolas ar medis), naudojama atskirti kerlingo ledo aikštelėms.
Dvigubas išmušimas	Akmuo, kuris pašalina du priešininko akmenis iš žaidimo.
Namų akmuo	Akmuo, kuris sustoja namuose arba priešais juos.
Namų akmenų skaičiavimas (NAS)	Skaičiavimas atliekamas panaudojant paskutiniųjų paleistų akmenų (PPA) vidutinį atstumą, neatsižvelgiant į mažiausiai palankius PPA, naudojamas, jei reikia padėti nustatyti reitingą po grupės varžybų raundo.
Žaidžiamasis sunkis	Momentas, kuris yra reikalingas leidžiamam akmeniui pasiekti namus tikslo pusėje.
Elektroninis žaidimo linijos įtaisas	Įtaisas, kuris rodo, ar žaidėjas paleido akmenį prieš akmeniui pasiekiant žaidimo liniją paleidimo pusėje.
Kėlinukas	Kerlingo žaidimo dalis, kuri pasibaigia, kai kiekviena komanda paleidžia po aštuonis akmenis ir / arba rezultatas yra nulemiamas.
Įranga	Viskas, ką dėvi ar nešioja žaidėjas.
Papildomas kėlinukas	Papildomas kėlinukas, žaidžiamas panaikinti lygiosioms po įprasto žaidimo laiko.
Išorinis poveikis	Būsena, už kurios atsiradimą neatsako nė viena komanda.
Pirmasis žaidėjas	Pirmasis kerlingo žaidėjas, kuris kiekvienoje komandoje leidžia du akmenis.
Ketvirtasis žaidėjas	Ketvirtasis kerlingo žaidėjas, kuris kiekvienoje komandoje leidžia du akmenis.
Laisva apsauginė zona (LAZ)	Sritis tikslo pusėje tarp žaidimo linijos ir centrinės namų linijos išskyrus namus.
Sustingimas	Namų akmens paleidimas, kai jis sustoja tiesiai priešais kitą akmenį.
Namų priekio sunkis	Momentas, kurio reikia, kad leidžiamas akmuo pasiektų priekinę namų dalį tikslo pusėje.
Techninis pralaimėjimas	Jei komanda negali pradėti ar tęsti žaidimo, kita komanda laikoma laimėjusia rungtynes. Galutinis žaidimo rezultatas bus užrašomas kaip Per.-Pral.
Rungtynės	Dvi komandos, žaidžiančios nurodytą kiekį kėlinukų siekiant nustatyti nugalėtoją.
Apsauga	Akmuo, kuris yra pastatomas tokioje padėtyje, kad apsaugotų kitą akmenį.

Kaladėlė	Kiekvienoje ledo aikštelės pusėje esančios pėdų atramos, naudojamos žaidėjų kerlingo akmens paleidimo pradžioje (išskyrus neįgaliųjų kerlingą).
Kaladėlių linija	Nedidelė linija 0.457 m (1 pėdos 6 colių), lygiagreti centrinei namų linijai, kiekviename centrinės linijos gale.
Kaladėlių sunkis	Momentas, kuris yra reikalingas leidžiamam akmeniui pasiekti kaladėles tikslo pusėje.
Rankenėlė	Kerlingo akmens dalis, kurią žaidėjas suima ketindamas paleisti akmenį.
Plaktukas	Terminas, vartojamas apibūdinti akmenį, kuris bus paskutinis kėlinuke leidžiamas akmuo.
Sunkiasvoris	Akmuo paleidžiamas didesniu nei reikia greičiu.
Smūgis	Išmušimas. Akmens pašalinimas iš žaidimo srities, pataikant į jį kitu akmeniu.
Smūgis ir sukimasis	Akmuo, kuris atsitrenkia į priešininko akmenį, o tada sukdamasis pasiekia kitą poziciją žaidime.
Žaidimo linija	Linija, einanti per visą aikštelės plotį, lygiagreti kiekvienai centrinei namų linijai ir esanti 6,40 m. (21 pėdos) atstumu nuo jos.
Žaidimo linijos pažeidimas	Akmuo, kuris pašalintas iš žaidimo kėlinuke, nes buvo išleistas prieš pasiekiant žaidimo liniją paleidimo pusėje.
Nežaidiminis akmuo	Akmuo, kuris pašalintas iš žaidimo kėlinuke, nes paleidus, jis visiškai nesustojo už vidinės žaidimo linijos dalies tikslo pusėje.
Namų pusė	Aikštelės pusė iš kurios leidžiamas pirmasis rungtynių akmuo.
Namai	Sritis, esanti koncentriniuose apskritimuose abiejose aikštelės pusėse.
Paskubam	Nurodymas žaidėjui braukyti stipriau.
Ledo paviršius	Visas ledo plotas esantis kerlingo aikštelės perimetre.
Paleidimo procesas	Žaidimo etapas, kuris prasideda akmenį leidžiančiam žaidėjui užėmus padėtį akmens paleidimui pradėti ir baigiasi, kai akmuo yra paleidžiamas.
Sukimas	Dešiniarankio žaidėjo atliekamas akmens rankenėlės sukimas, lemiantis akmens sukimąsi pagal laikrodžio rodyklę, arba kairiarankio žaidėjo atliekamas sukimas, lemiantis sukimąsi prieš laikrodžio rodyklę.
Paskutiniai paleistieji akmenys (PPA)	Procesas, vykdomas pasibaigus komandos išbandymui prieš žaidimą, jo metu du skirtingi kiekvienos komandos žaidėjai paleidžia du akmenis, pirmasis akmuo sukamas pagal laikrodžio rodyklę, o antrasis - prieš laikrodžio rodyklę, į namų pusę. Pasiekti atstumai yra išmatuojami ir panaudojami siekiant nustatyti kuri komanda renkasi pirmąjį arba antrąjį akmenį pirmajame kėlinuke.
Pradedantysis	Pirmasis žaidėjas, kuris kiekvienoje komandoje leidžia du akmenis.
Matavimo prietaisas	Įrankis, kuriuo nustatoma, kuris akmuo yra arčiau namų centro (centro), arba ar akmuo yra namuose.

Judantis akmuo	Akmuo, judantis arba dėl paleidimo arba atsitrenkus kitam akmeniui.
Pradinė akmens padėtis	Vieta ant ledo, kur akmuo buvo prieš jį išstumiant.
Nežaidiminė padėtis	Akmens, kuris nedalyvauja žaidime, vieta (pvz., akmens, kuris palietė šoninę liniją arba kirto užpakalinę liniją).
Išsukimas	Dešiniarankio žaidėjo atliekamas akmens rankenėlės sukimas, lemiantis akmens sukimąsi prieš laikrodžio rodyklę, arba kairiarankio žaidėjo atliekamas sukimas, lemiantis sukimąsi pagal laikrodžio rodyklę.
Pašiaušimas	Vandens lašeliai, kuriais padengiama ledo aikštelė, prieš pradedant žaidimą. Šie lašeliai užšąla, o tai sumažina trintį tarp ledo ir akmenų.
Lupimas	Paleidimas skirtas apsaugos pašalinimui.
Tikslo pusė	Aikštelės pusė į kurią leidžiami akmenys.
Taškas	Pasibaigus kėlinukui vienas taškas yra suteikiamas komandai už kiekvieną namuose esantį ar juos liečiantį savo akmenį, kurie yra arčiau namų centro už bet kurį priešininkų akmenį.
Uostas	Anga ar tarpas tarp akmenų.
Išdėstyti akmenys	Mišrių porų rungtynėse - du akmenys, kurie yra pastatomi nurodytose padėtyse kiekvieno kėlinuko pradžioje.
Sustiprintas režimas	Mišrių porų rungtynėse, komanda, kuri sprendžia dėl „išdėstytų“ akmenų padėčių gali vieną kartą per žaidimą sustatyti akmenis į nurodytas vietas aikštelės šonuose, o ne nurodytose centrinėse padėtyse.
Pakėlimas	Namų akmens rūšis, kuris pastumia pirmyn kitą akmenį.
Pakeliantis išmušimas	Paleistas akmuo atsitrenkia į nejudantį akmenį, kuris tada pradeda judėti ir išmuša trečią akmenį iš žaidimo.
Žiedai	Žr. apibrėžimą: Namai.
Uola	Žr. apibrėžimą: Akmuo.
Riedėjimas	Šoninis kerlingo akmens judėjimas jam atsitrenkus į nejudantį akmenį.
Sukimasis	Akmens sukimosi kryptis (pagal laikrodžio rodyklę arba prieš laikrodžio rodyklę).
Grupės varžybų raundas	Varžybos, kuriose kiekviena komanda sužaidžia su visomis kitomis savo grupės komandomis.
Rezultatas	Taškų skaičius, kurį komanda gauna kėlinuke.
Taškų rinkimas	Komanda gauna vieną tašką už kiekvieną savo akmenį, esantį namuose ir arčiau centro už bet kurį priešininkų komandos akmenį.
Antrasis žaidėjas	Antrasis kerlingo žaidėjas, kuris kiekvienoje komandoje leidžia du akmenis.
Aikštelė	Specifinis ledo paviršius ant kurio žaidžiamos kerlingo rungtynės.
Šūvis (akmuo ar uola)	Akmuo esantis arčiausiai namų centro bet kuriuo kėlinuko metu.
Šoninė linija	Linija esanti ledo aikštelės kraštuose (perimetras).

Skipas	Žaidėjas, kuris vadovauja komandos žaidimui.
Slydiklis	Slidi medžiaga, uždėta ant slystančio bato pado, ji palengvina slydimą ledu.
Atsarginis	Žr. apibrėžimą: Pakaitinis žaidėjas.
Nejudantis akmuo	Žaidimo akmuo, kuris nejuda.
Akmuo	Taip pat vadinamas uola, kerlingo akmuo pagamintas iš granito ir leidžiamas žaidėjų kerlingo rungtynėse.
Išjudintas akmuo	Nejudantis akmuo, į kurį atsitrenkė kitas akmuo, dėl kurio jis ėmė judėti.
Trynimas	Šluotelės judinimas pirmyn ir atgal priešais judančio akmens trajektoriją, siekiant nuvalyti arba nupoliruoti ledo paviršių.
Trynimo priemonė	Įrenginys, kurį naudoja žaidėjai, trindami ledą.
Siūbuojantis ledas	Ledo ar akmenų būklė, dėl kurios akmenų trajektorija yra per daug išlenkta.
Išmušimas	Akmens pašalinimas iš žaidimo srities, pataikant į jį kitu akmeniu.
Komanda	Keturi žaidėjai besivaržantys kartu prieš kitą komandą. Komandoje gali būti penktas žaidėjas (pakaitinis) ir treneris. Mišrias poras sudaro vienas vyras ir viena moteris, joje taip pat gali būti treneris.
Komandinė pertraukėlė	60-sekundžių susitikimas ant ledo, kuriame dalyvauja komanda ir jos treneris.
Techninė pertraukėlė	Žaidimo sustabdymas, kurio prašo komanda arba teisėjas sprendimui priimti, dėl sužalojimo ar kitomis ypatingomis aplinkybėmis ir t.t.
Centras	Pats namų centras.
Centrinė namų linija	Linija, einanti per aikštelės plotį ir kertanti namų centrą lygiagrečiai žaidimo linijai ir galinei linijai.
Trečiasis žaidėjas	Trečiasis kerlingo žaidėjas, kuris kiekvienoje komandoje leidžia du akmenis.
Sprendžiančios rungtynės	Rungtynės žaidžiamos grupės varžybų raundo pabaigoje siekiant nustatyti pajėgesnę iš vienodą reitingą turinčių komandų.
Namų viršus	Namų sritis, esanti tarp žaidimo linijos ir namų vidurio linijos.
Teisėjas	Asmuo(-enys), atsakingas(-i) už tai, kad žaidimas vyktų pagal taisykles.
Vice-Skipas (Porininkas arba vadovaujantis skipas)	Žaidėjas, kuris vadovauja komandos žaidimui, atėjus skipo eilei leisti akmenį.
Sunkis	Jėgos / greičio kiekis, suteiktas akmeniui paleidimo metu.
Neįgaliųjų vėžimėlio linijos	Dvi linijos, einančios nuo žaidimo linijos iki artimiausio namų rato išorinio krašto. Neįgaliųjų kerlingo žaidėjai gali pradėti leisti akmenį jį padėjus tarp šių linijų.